Журнал «Домашний ПК», № 1–2 (74),
январь-февраль 2005
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2005 г.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел
распространения (044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

ПОСТ НОВОГОДНЕЕ



Безусловно, редакторскую статью, подводящую итоги года и содержащую новогодние поздравления, следовало бы поместить в прошлом, декабрьском номере «Домашнего ПК». Но в тот момент, когда журнал уходил в печать, до наступления нового 2005 г. оставалось еще больше месяца, да и внимание всей страны было приковано вовсе не к IT или грядущим праздникам, а к Майдану. Поэтому спешу наверстать упущенное и хочу поздравить читателей «ДПК», наших коллег и партнеров с наступившим Новым годом, который (на что есть все основания) должен стать для Украины и всех нас годом хороших перемен и активного развития.

Но оставим анализ политэкономической ситуации в стране другим изданиям и поговорим о том, что ближе нашему журналу – об информационных технологиях в Украине в 2004 г., вспомним наиболее интересные события и назовем некоторые итоговые цифры.

Весной киевская компания GSC Game World получила четыре самые престижные премии на конференции КРИ 2004. В мае корпорация Intel провела в Киеве первый украинский Intel Developer Forum – мероприятие во многом знаковое для индустрии (кстати, по нашим сведениям, IDF состоится и в этом году). В конце лета игра, разработанная в Северодонецке, «В тылу врага», попала в десятку лучших развлекательных продуктов в Великобритании и продержалась там несколько недель. В декабре в Киеве успешно прошла «Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft».

Показательны и цифры продаж компьютеров и периферийных устройств в Украине в 2004 г. Если говорить о ПК, то в 2004 г. было реализовано почти 900 тыс. компьютеров!!! При этом самый активный, почти двукратный рост наблюдался в секторе SOHO, куда традиционно включают и ПК, приобретаемые для дома, для развлечений. Увеличились и продажи ноутбуков – они составили 50 тыс. устройств. В следующем же году, по прогнозам, будет продано в два раза больше портативных систем – 100 тыс. штук. Хотя среди более чем 1,1 млн приобретенных в 2004 г. мониторов ЭЛТ-дисплеи составили почти 80%, популярность ЖК-моделей, особенно в домашней сфере, растет день ото дня. 240 тыс. проданных LCD это подтверждают. В следующем же году в Украине будет реализовано 500 тыс. ЖК-мониторов! Совершенно прогнозируемо удвоился объем продаж цифровых фотоаппаратов – в прошлом году было приобретено 150 тыс. подобных устройств, причем большинство из них для домашнего использования. Число абонентов мобильной связи в Украине за 2004 г. также удвоилось и превысило 13 млн. В крупных городах сейчас человек без телефона это скорее исключение, чем правило.

Может похвалиться своими успехами и «Домашний ПК» – мы увеличили объем и тираж журнала, повысили качество и разнообразие материалов, нашли новых читателей и партнеров. Конечно же, останавливаться на этом мы не намерены, и, пользуясь случаем, я хотел бы поделиться с вами нашими планами на 2005 г. Во-первых, объем в 160 страниц, предложенный нами читателям в конце 2004 г., вскоре станет стандартным для ДПК. Во-вторых, в наступившем году мы планируем выпустить не традиционные десять, а одиннадцать журналов (!), разделив сдвоенный августовско-сентябрьский номер на два самостоятельных. Причем читатели, успевшие оформить годовую подписку на 2005 г., получат этот журнал бесплатно. Ну и, конечно же, вас ждут новые интересные материалы, разнообразные акции (обратите внимание на обновленный «GameПрофи» на с. 119) и другие приятные сюрпризы.

Искренне ваш,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 1–2 (74), январь-февраль 2005





с. 62

Mozilla Firefox

Бывалые пользователи наверняка неоднократно сталкивались со всплывающими окнами, перехватом домашней страницы, подменой адреса и прочими «прелестями» Internet Explorer. Firefox лишен всех этих недостатков.

MP3-плееры на флэш-памяти

с. 28

Как показывает практика, несмотря на широкую рекламу iPod и других «музыкальных шкатулок» на жестких дисках, в Украине наибольшей популярностью по-прежнему пользуются MP3-плееры на флэш-памяти.

с. 108

Vampire: The Masquerade Bloodlines

Bloodlines использует доставшееся по лицензии наследие полностью: враждующие кланы, оборотни, китайские «конкуренты», целая сеть подпольных организаций и жесткая система соблюдения конспирации, тот самый «Маскарад», вынесенный в заголовок.



с. 112

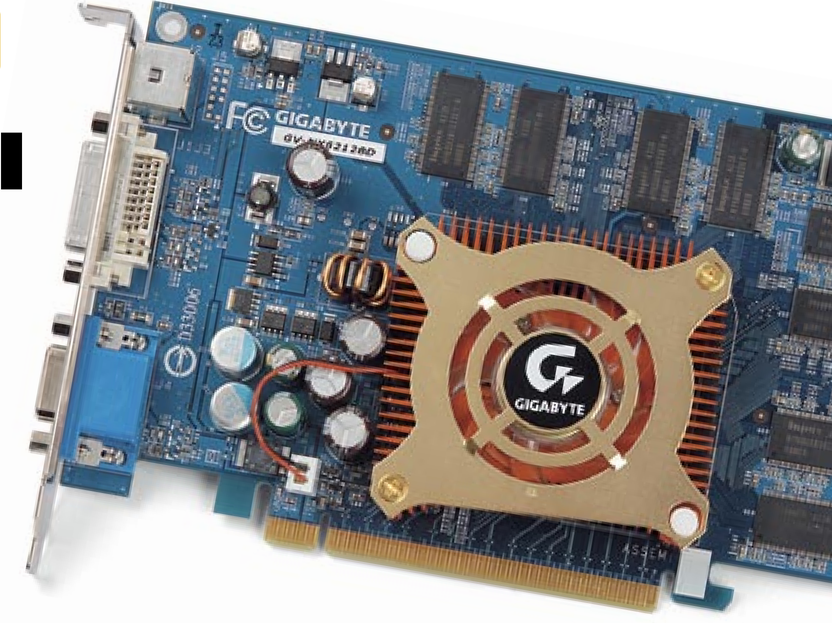
Sid Meier's Pirates!

Он ничего не поменял, как будто и не было никаких семнадцати лет. Классический, проверенный временем геймплей, сдобренный несколькими новыми мини-играми, бережно перенесен в трехмерное окружение.

с. 18

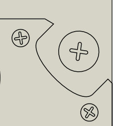
Видеокарты PCI Express

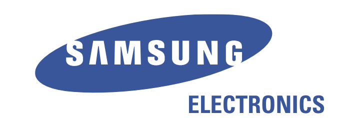
В 2004 г. на рынке графических адаптеров произошли значительные изменения. Впервые за несколько лет был обновлен интерфейс: место исчерпавшего свои возможности AGP занял 16x PCI Express. И если когда-то переход с PCI на AGP осуществлялся постепенно и безболезненно, то о нынешней ситуации так сказать нельзя.





СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD





www.samsung.ua

январь-февраль 2005

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

- **71*** CPU-Z 1.26
- **73** FreshDiagnose 6.80
- **56** Inno Setup 5.0.6
- **56** Miranda IM 0.4 RC1
- **56** Mozilla Thunderbird for Windows 1.0 Final
- **56** Trillian 3.0

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

- **71** Hardware Sensors Monitor 4.1.4.5
- **56** IsoBuster 1.7
- **73** SiSoft Sandra 2005
- **68** Talisman Desktop 2.81
- **70** WinStep Full Pack

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

- The Punisher
- «Убойное дело»

ПАТЧИ

- Richard Burns Rally 1.02 Rus
- «Александр» 1.01
- «Космические рейнджеры 2: Доминаторы» 1.02
- «Лига Хаоса». Патч 1
- «Механоиды» 1.04
- «Морпех против терроризма 2: Война в джунглях». Мини-патч
- «Перл-Харбор» 3.03
- «Чистильщик» 1.3a

ДОПОЛНЕНИЯ

- Codename: Panzers Phase One. Bonus map
- Ground Control 2: Operation Exodus. Bonus maps
- Immortal Cities: Children of the Nile. Новый сценарий
- Rome: Total War. Альтернативная модель спартанского воина
- Warcraft 3: The Frozen Throne. Bonus map
- «Блицкриг. Пылающий горизонт». Дополнительная глава «Карфаген 1943»

ВИДЕО

- Презентация S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl на «Новогоднем ярмарке Intel и Samsung при поддержке Microsoft»

ДРАЙВЕРЫ:

ВИДЕОКАРТЫ

- ATI Catalyst 4.12 (4.10)
- NVidia ForceWare 66.94

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

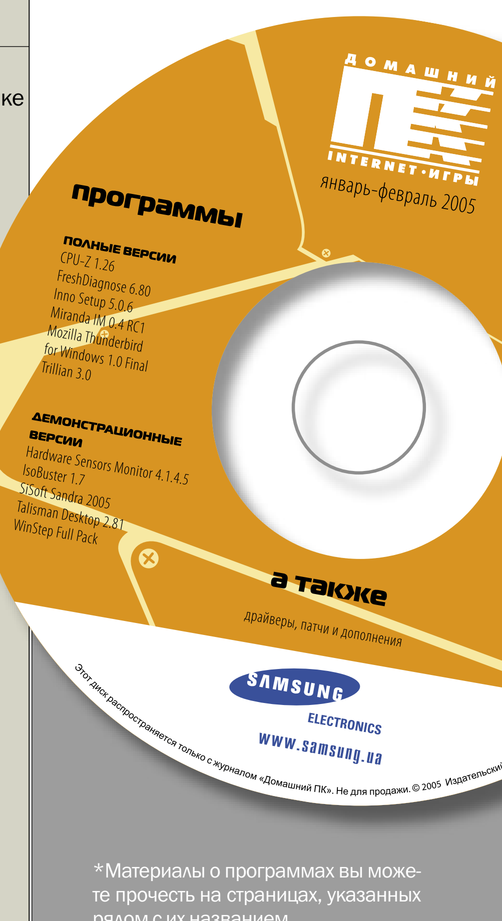
«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, январь-февраль 2005» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 1–2, 2005 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ



Інколи найголовніше сховано всередині.

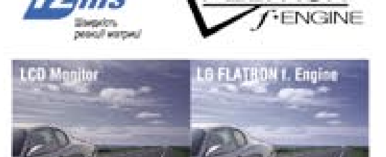




Чіп, що покращує зображення.

Більш яскраве та чітке зображення з FLATRON f·ENGINE

Перший в світі покращуючий зображення чіп для LCD моніторів. Вас вразять гарний колір, гарні образи та гарне зображення, все це з меншим ефектом розмитого контуру, ніж будь-коли.





FLATRON™ LCD
L1730P 17"TFT Монітор



Дистриб'ютори:
Київ "Даталюкс" (044) 249-63-03, • "ОРСІ" (044) 230-34-74,
Запоріжжя "Рома" (061) 224-02-64,
Одеса "Алгрі" (048) 37-97-07, • "Прексім Д" (048) 777-22-77.
Центральний сервісний центр "Лагуна сервіс" у Києві: тел. (044) 412-42-19



Автономный универсал

В ассортименте компании Delkin Devices появилось оригинальное устройство DVD BurnAway. Его с полным правом можно назвать настоящим «многостаночником». Вероятно, проще сказать, чего он не умеет делать.

Итак, DVD BurnAway сочетает в себе возможности портативного плеера, считывателя флэш-карт и пишущего оптического дисковода, причем (что особенно важно) он позволяет напрямую переносить информацию с карт памяти на диски DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, CD-R и CD-RW.

Имеются два разъема, предназначенных для работы с накопителями форматов CompactFlash (I, II), Microdrive, SD, MMC, SmartMedia, Memory Stick и MS Pro, а подключение к компьютеру производится через интерфейс USB 2.0.

С помощью входящих в комплект поставки кабелей S-Video и RCA устройство может подсоединяться к телевизору или проектору для демонстрации слайд-шоу прямиком с карты памяти или же для воспроизведения CD и DVD. Ориентировочная цена – $400.



Клавиатура для настоящих игроков



Компания Saitek уже давно заслужила признание аудитории своими качественными джойстиками и геймпадами. Однако на Всемирной выставке потребительской электроники CES, прошедшей в Лас-Вегасе в начале января, она представила весьма интересную клавиатуру, которая, по словам представителя компании, разработана специально для того, чтобы повысить уровень удовольствия от игр.

И чем же Saitek собирается искушать видавших виды «хардкорных геймеров»? На первый взгляд имеем обычную 104-кнопочную клавиатуру с некоторыми дополнительными органами управления и... регулируемой подсветкой. Однако к ней прилагается еще и 9-кнопочный command pad. Для его программирования используется разработанная специалистами компании Saitek Smart Technology.

Удобно, господа! Создаем, к примеру, играя в стратегию реального времени, макрос, включающий в себя нажатие нескольких конкретных клавиш одновременно, «привязываем» его и к одной кнопке командного пада и наслаждаемся игрой.

В Великобритании такая клавиатура будет продаваться по цене 39,99 фунтов стерлингов. Увы, в Украине торговая марка Saitek почти не представлена. Будем надеяться, что ситуация изменится.

Размер и цена имеют значение

Именно такой лозунг пришел нам на ум после того, как мы ознакомились с содержанием нового пресс-релиза от компании Apple, во все времена придерживающейся принципа «Думай иначе».

Итак, «яблочники» предложили почтенной публике малогабаритную и к тому же весьма дешевую (базовая цена – $499) модель Macintosh под названием Mac mini. Размеры компьютера – 16,5×16,5×5 см, а масса не превышает полутора килограммов. В отличие от других потребительских моделей Macintosh (iMac G5, eMac), новый продукт не имеет встроенного монитора и представляет собой один системный блок без клавиатуры и мыши.

Конфигурация Mac mini включает процессор PowerPC G4 с частотой 1,25 или 1,42 GHz, винчестер Ultra ATA емкостью 40 или 80 GB, 256 MB DDR SDRAM (расширяемой до 1 GB), графическую подсистему на основе ATI Radeon 9200 с 32 MB DDR VRAM, комбо-привод (CD-RW/DVD-ROM), Ethernet, модем, порты DVI (с адаптером DVI-VGA), FireWire 400 и два USB 2.0.





Каждому сотовому телефону – по проектору!

В Fraunhofer ISIT (Institute for Silicon Technology) создан демонстрационный образец миниатюрного проектора, который в перспективе предполагается встраивать в сотовые телефоны. Прототип способен проецировать картинку размерами 320×240 точек, например презентацию PowerPoint, план города или справочную информацию из Интернета.

Тем не менее демонстрационный образец все еще слишком велик для интеграции в сотовые телефоны. Еще одной проблемой, которую предстоит преодолеть инженерам Фраунгоферовского института, является отсутствие достаточно надежных и ярких лазерных диодов, необходимых для воссоздания полноцветной картинки, – в настоящее время устройство отображает только монохромные изображения с помощью красного лазера.

Платиново-бриллиантовая игрушка



Вот такой высокотехнологичной «игрушкой» вполне могли бы заменить свои пресловутые тяжелые золотые цепи новые русские из анекдотов. Кстати, упоминаний о ее стоимости мы пока не нашли ни в одном из источников информации.

Электронная начинка элегантного кулона с прозаическим названием YP-W3, созданного корейским гигантом Samsung, представляет собой не что иное, как миниатюрный MP3-проигрыватель (три варианта емкости памяти – 256 MB, 512 MB и 1 GB). Экранчик (как ни странно, монохромный) опоясан колесиком, при помощи которого устанавливается громкость звучания и производится переключение между музыкальными композициями.

Вы спросите, в чем же, собственно, эксклюзив? Все очень просто – корпус выполнен из платины, инкрустированной бриллиантами. Samsung пока хранит молчание по поводу цены и доступности суперкрутого гэджета, зато народ полагает, что скоро он засветится в рэп-клипах или на шеях игроков NBA.



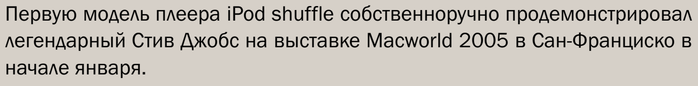
iPod меняет ориентацию



Не пугайтесь, просто-напросто под этим популярнейшим брендом будут отныне выпускаться MP3-проигрыватели не только на базе жестких дисков, но и оснащенные флэш-памятью.

Первую модель плеера iPod shuffle собственноручно продемонстрировал легендарный Стив Джобс на выставке Macworld 2005 в Сан-Франциско в начале января.

Как это характерно для Apple, дизайн нового гэджета – на высоте. Вариант с 512 MB памяти будет стоить всего лишь $99, гигабайтовый обойдется в $149. Создатели устройства обещают, что время непрерывной работы от батарей составит не меньше 12 ч. Кроме того, поддерживаются интерфейсы USB 1.1 и 2.0.







КПК для любителей кино и пингвинов



ARCHOS – известная европейская компания, работающая в сфере портативных медиаустройств. Естественно, она не могла пропустить такой важный всемирный форум потребительской электроники, как CES 2005. В линейке представленных ею продуктов выделялся... А вот тут начинаются трудности. Как охарактеризовать гэджет под названием PMA400? КПК, портативный аудиовидеопроигрыватель или устройство для беспроводных коммуникаций? Наиболее точным будет ответ: «Все сразу и в одном флаконе».

Действительно, PMA400 умеет не только воспроизводить аудио- и видеоинформацию, но также и записывать ее непосредственно с телевизора, видеомагнитофона или спутникового ресивера. Подключение к Интернету обеспечивается как через локальную сеть, так и в Wi-Fi–варианте. Не будем забывать и о функциональных возможностях персонального информационного менеджера.

PMA400 работает на базе новой платформы Linux Qtopia, оснащен 3,5-дюймовым TFT-дисплеем с разрешением 320×240 и жестким диском объемом 30 GB. Размеры устройства – 125×78×20 мм, а масса 280 г.

А поворотись-ка, сынку

Из новой линейки цифровых фотокамер от Kodak, представленных все на той же не раз упоминавшейся в нынешних новостях выставке CES 2005 в Лас-Вегасе, мы выбрали именно эту. Уж очень необычно для устройства такого класса смотрится ее дизайн, в котором сразу привлекает внимание поворотно-разворотный дисплей, к тому же чувствительный к нажатию.

Но это не единственная изюминка любительской четырехмегапиксельной камеры Kodak EasyShare-One. Поддержка Wi-Fi делает возможной мгновенную пересылку отснятых кадров электронной почтой или их публикацию в онлайновых фотоальбомах, размещаемых на сервере Kodak EasyShare Gallery (ранее известном как Ofoto).

Аппарат оснащен объективом Schneider-Kreuznach Variogon с трехкратным оптическим зумом, использует карты памяти SD/MMC. Размеры – 103×63×26 мм, масса – 225 г, питание – от литий-ионного аккумулятора. Начало продаж ожидается в июне. Цена, прямо скажем, «на высоте» – около $600, еще порядка $100 придется отдать за карту SDIO WiFi 802.11b.





Домашнее «око»

Интересной премьерой порадовала посетителей выставки CES 2005 в Лас-Вегасе и всемирно известная компания Motorola. Здесь дебютировал персональный видеофон Ojo, что в переводе с испанского означает «глаз, око». Некоторые очевидцы сравнивают новинку с аппаратами, которыми пользовались персонажи фильма Demolition Man («Разрушитель») с участием Сильвестра Сталлоне. По сути дела, это первый потребительский продукт, ориентированный на реальное внедрение видеотелефонии в быту.

Для комфортного использования нового домашнего устройства не потребуются никакие специальные знания или навыки. Следует просто подключиться к высокоскоростному Интернету или к телефонной линии – и уже можно звонить и принимать вызовы. Не нужны ни логины, ни пароли, ни какие-либо другие процедуры, усложняющие доступ.

Добавим, что дизайн «Ока» отличается стильностью и функциональностью, так что оно прекрасно впишется в любой интерьер.



КУРІННЯ МОЖЕ ВИКЛИКАТИ ЗАХВОРЮВАННЯ НА РАК

Одна сигарета «Winston Lights» містить: нікотину – 0,7 мг, смоли – 8 мг.

НОВОГОДНЯЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ЯРМАРКА

Александр Птица

Казалось бы, политические страсти захлестнули народ так, что ни о чем другом он думать уже не может. Однако прошедшая с 10 по 12 декабря в киевском Дворце спорта традиционная «Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft» доказала, что истинные энтузиасты современных цифровых технологий остаются верными себе даже в самых экстремальных ситуациях.



Как видим, по-прежнему организаторами ярмарки являются настоящие лидеры в сфере современных информационных технологий. И с каждым разом новогоднее компьютерное шоу привлекает все более широкие массы наших соотечественников в ряды почитателей digital lifestyle.

Самые первые ярмарки (а нынешняя уже шестая по счету) задумывались прежде всего как гипермаркеты, где в одном месте и в одно время сосредотачивались торговые площадки поставщиков разнообразной компьютерной продукции. Однако сегодня такого рода магазины уже не в диковинку. Поэтому на Ярмарке 2004, кроме обязательной солидной торговой составляющей, на полную мощность были задействованы шоу-программы развлекательно-познавательного характера под лозунгом «Мир стал цифровым. Сделай свой дом цифровым».

Действующая модель такого современного цифрового дома, оснащенного самыми передовыми технологиями, на протяжении всех трех дней привлекала тысячи посетителей. Территориально цифровой дом расположился буквально возле входа на ярмарку. Так что потенциальные покупатели, прежде чем принять решение, имели возможность воочию убедиться в том, что интеграция цифровой техники в быт – не такая уже и сложная задача. Добавим, что на главной сцене постоянно проводились конкурсы и викторины, их победители награждались символическими «ключами от цифрового дома», которые тут же можно было обменять на интересные и полезные призы от Intel, Samsung и Microsoft. Не обошлось и без присутствия знаменитостей. Хорошее настроение и положительную энергетику публики помогал поддерживать известный актер и шоумен Анатолий Дьяченко.

Кстати, практически все необходимое для обустройства цифрового дома можно было найти на стендах компаний–участниц ярмарки. Среди них и отечественные сборщики компьютерных систем, и поставщики программного обеспечения для дома и семьи, и провайдеры интернет-услуг, и, естественно, СМИ.

Стендов на ярмарке по известным причинам было несколько меньше, чем в прошлом году, однако количество посетителей осталось примерно тем же – декабрьское шоу посетило более 30 тыс. человек. Это значит, что экспозиция каждой из фирм удостоилась большего внимания с их стороны. По словам представителей многих компаний, они нисколько не пожалели о том, что приняли решение в такой в общем-то сложный для страны момент выставить свою продукцию во Дворце спорта.

По традиции, как участники, так и организаторы ярмарки привлекали любителей цифровой техники разнообразными акциями и лотереями. В конце каждого из трех рабочих дней компьютерного шоу один из посетителей становился счастливым обла-



дателем мощного современного домашнего компьютера на базе Intel Pentium 4 с технологией HT, оснащенного TFT-монитором от Samsung.

Год назад по инициативе нашего журнала был проведен первый конкурс, в котором приняли участие талантливые энтузиасты, способные делать настоящие hi-tech-чудеса. Лозунг нынешнего состязания моддеров как нельзя лучше соответствовал общей теме ярмарки. Он звучал так: «Дизайн ПК в интерьере современного цифрового дома». О представленных уникальных экспонатах читайте в этом номере журнала, а нам остается только назвать победителя. Им стал Алексей Чистов, проявивший изобретательность и остроумие в проекте Recycle Your Computer, умудрившись впихнуть начинку умной машины в прозаичную мусорную корзину.



С полетом творческой мысли талантливых людей посетители имели возможность ознакомиться не только на конкурсе моддинга, но и на выставке цифровой фотографии, организованной редакцией журнала dFOTO. Мы уверены, что в следующий раз в фотоэкспозиции будут представлены и работы тех новичков, которые своим присутствием обеспечивали аншлаги на мастер-классах по цифровой фотографии, где признанные асы делились своими секретами.

Еще одна традиция Новогодних ярмарок – игровое шоу нашего журнала. В этом году мы существенно изменили его формат – в результате получилась своеобразная мини-выставка, позволившая многочисленным геймерам, заглянувшим во Дворец спорта, уже сегодня увидеть своими глазами самые перспективные проекты, готовящиеся в творческих лабораториях ведущих разработчиков из разных регионов Украины. Свои будущие игры показали GSC Game World, Action Forms, Digital Spray Studio, DioSoft, Abyss Lights, Electronic Paradise (все – Киев), Crazy House (Харьков), Boolat Games (Донецк), DVS (Николаев). А главной изюминкой нашего игрового шоу стал суперэксклюзив – первый в мире многопользовательский турнир по самой ожидаемой отечественной игре «S.T.A.L.K.E.R: Тень Чернобыля» от GSC Game World. В качестве призов его победители получили фирменные «сталкеровские» футболки, которые им вручили сотрудники самой именитой украинской игростроительной компании.

Думается, что из всего вышесказанного можно сделать только один вывод. Несмотря на все опасения и риски, «Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung при поддержке Microsoft» образца 2004 года удалась. То есть потребитель в очередной раз доказал, что Новый год в стране никто не отменял.

P. S. Парадоксально, но факт! В цветовой гамме ярмарки сочетались белый, голубой и оранжевый цвета. Не усматривайте в этом каких-либо политических намеков, а просто взгляните на логотип процессора Intel Pentium 4 с технологией HT, доля которого в общем объеме проданных на ярмарке ПК, кстати, превысила 80%.



BenQ FP71E+

Цена – $499

Продукт предоставлен
«Навигатор»,
тел. (044) 241-9494

Диагональ
17"
Разрешение
1280×1024
Время отклика
8 мс
Яркость
300 кд/м²
Контрастность
500:1
Углы обзора
(гориз./верт.)
140/130°
Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI

В технической спецификации модели BenQ FP71E+ указано время отклика 8 мс (6 мс вкл., 2 мс выкл.), что на сегодняшний день является минимальным показателем. Большая часть пользователей, уже привыкших, что быстродействие – это едва ли не главный показатель качества ЖК-монитора, и не подозревает, что определение данного параметра производится при максимальных значениях яркости и контраста. А ведь для комфортной работы и лучшей цветопередачи регулировки яркости и контраста устанавливают вовсе не в крайнее положение. Да и кто будет работать с текстовым редактором, в окне которого на белом фоне выводится черный шрифт при яркости свыше 200 кд/м²? Такое значение скорее подойдет для игр и просмотра видео, но для указанных приложений сочетание черного и белого не характерно. Так вот, спешим обрадовать любителей динамичных игр. Новинка BenQ действительно очень быстрая, но ее скоростные свойства проявляются в полной мере только при больших значениях контраста. Правда, цветопередача при этом изменяется не в лучшую сторону. Заметим, что используемая в модели матрица типа TN+film обладает не очень большими углами обзора, особенно по вертикали. Но на сегодняшний день этот недостаток свойственен всем сверхскоростным LCD, к тому же у BenQ FP71E+ он проявляется не так сильно, как у некоторых конкурентов.

К несомненным достоинствам монитора следует отнести приятный дизайн, наличие двух видеовходов (D-Sub и DVI-D) и расширенные возможности оперативной настройки параметров картинки: можно задать один из четырех режимов оптимизации изображения (Standard, Movie1, Movie2 и Photo). В целом, если сравнивать BenQ FP71E+ с другими представителями игровых LCD – это одна из лучших моделей.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Передовой представитель сверхскоростных 17-дюймовых LCD

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшее быстродействие; DVI-интерфейс	Небольшие углы обзора; ступенчатый градиент серого; яркая подсветка кнопки включения

Logitech MediaPlay Cordless Mouse

Цена – $58

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303

Тип манипулятора
Оптическая беспроводная мышь
Количество кнопок
7 и 2 регулятора (громкости и выбора треков)
Интерфейс базовой станции
USB
Питание
2 аккумулятора типа AA

Каждый домашний компьютер в той или иной мере выполняет функции мультимедийного центра. Но при всех своих достоинствах у ПК есть и один недостаток – отсутствие пульта дистанционного управления, из-за чего его владелец оказывается привязанным к рабочему месту.

Решить эту проблему легче всего с помощью беспроводной мыши, однако из обычной мыши получается не очень удобный пульт ДУ – бродить по контекстным меню медиаплееров с расстояния нескольких метров просто невозможно. «Нельзя с помощью обычной – сделаем специальную», – подумали в Logitech и выпустили MediaPlay Cordless Mouse – единственную в своем роде беспроводную оптическую мышь, скрещенную с пультом ДУ.

Несмотря на то что дополнительные кнопки находятся «на самом верху» мыши, случайно их нажать невозможно – они расположены таким образом, что во время обычной работы в Windows рука пользователя к ним практически не прикасается.

Кнопка *Media* запускает либо фирменное ПО Logitech MediaLife – мультимедийный комбайн для показа слайд-шоу, а также воспроизведения музыки и видео (причем интерфейс оптимизирован под использование программы на большом расстоянии от монитора), либо один из нескольких стандартных медиаплееров (Winamp 5, Windows Media Player, WinDVD и т. д.). Кроме того, имеется кнопка *Play/Pause*, регулятор уровня громкости и сдвоенная кнопка переключения между треками.

Отдельно стоит упомянуть приемник, который впервые выполнен в полностью беспроводном варианте (внешне, кстати, сильно напоминает обычный USB flash drive). Отметим также следующий факт: даже при подключении приемника сзади корпуса мышь с расстояния в 5 м уверенно «пробивала» и сам системный блок, и внутреннюю стену квартиры.

ВЕРДИКТ ★★★★★ 

Интересное сочетание беспроводной оптической мыши и пульта ДУ

ЗА	ПРОТИВ
Использование в качестве ДУ; удобная форма; отсутствие проводов; много кнопок	Фанатам компьютерных игр покажется тяжеловатой



Creative Zen Touch

Цена – от $300

Продукт предоставлен
Восточноевропейское представительство Creative, http://ua.europe.creative.com/



Емкость
20 GB

Заявленное время работы от аккумулятора
До 24 ч

Интерфейс
USB 2.0

Линейный вход/выход
Нет/нет

Оптический вход/выход
Нет/нет

Микрофон
Нет

FM-радио
Опционально

Габариты
68×105×22 мм

Долгожданный плеер Creative Zen Touch, наделавший немало шуму в момент своего выхода, наконец-то достиг нашей редакции. И, скажем прямо, оправдал все ожидания. Сегодня данное устройство можно назвать наиболее совершенным представителем линейки Creative Zen. Его главное преимущество перед другими плеерами Creative и большинством конкурентов заключается в сочетании высокой информационной емкости с рекордным временем автономной работы – до 24 ч. Напомним, что у предыдущей модели – Creative NOMAD Jukebox Zen Xtra – оно составляло 14 ч, и это при более крупных габаритах, чем у Zen Touch.

Еще одной особенностью новинки является сенсорная полоска для перемещения по меню и спискам музыкальных альбомов и треков. Подобный орган управления ранее встречался лишь у Apple iPod, и внедрение его другими производителями можно только приветствовать. «Полоса прокрутки» от Creative вызывает смешанные чувства: навигация по длинным спискам упрощается, однако же попасть на конкретный трек бывает нелегко. Но, настроив чувствительность по своему вкусу и немного потренировавшись, к Touch Pad скоро привыкаешь.

Качество звучания Zen Touch – на традиционном для Creative высочайшем уровне. В паре с хорошими наушниками (комплектные «вкладыши», как обычно, не рассматриваем) он играет на славу. Жаль только, что эта модель не воспроизводит WMA-файлы, сжатые без потерь. Другой, более серьезный, недостаток – необходимость установки драйвера для работы в режиме USB-накопителя. Отсутствие дополнительных возможностей, таких как микрофон или встроенный FM-тюнер, позволяет говорить лишь о музыкальных способностях Zen Touch, но в качестве MP3-плеера он полностью отрабатывает свои деньги.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший плеер серии Creative Zen

ЗА	ПРОТИВ
Рекордное время автономной работы; хорошее звучание	Скромная функциональность; необходимость установки драйвера для работы в режиме USB-накопителя

ViewSonic VG712b

Цена – $490

Продукт предоставлен
«Квазар-Микро», тел. (044) 239-9999

Диагональ
17"

Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела

Время отклика
12 мс

Максимальная яркость
300 кд/м²

Контрастность
500:1

Углы обзора (гориз./верт.)
140/140° (контраст 10:1), 160/160° (контраст 5:1)

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI

Блок питания
Встроенный

В недавнем тесте игровых ЖК-мониторов («Домашний ПК», №12, 2004, www.itc.ua/19320) были представлены модели ViewSonic со временем отклика 16 мс. Сразу после этого мы получили более скоростную – VG712b, и, надо сказать, она стала серьезным конкурентом участникам тестирования. 12-миллисекундная матрица данного устройства позволяет запускать самые динамичные игры, а небольшие углы обзора не становятся помехой для геймера так, как это бывает у LCD. И пересвеченные, и затененные сцены прорисовываются предельно четко, так что с видимостью проблем не возникает. Соответственно, нет необходимости подстраивать параметры изображения «на лету», поэтому отсутствие соответствующей функции простительно.

Что отличает ViewSonic VG712b от многих игровых дисплеев, так это качество цветопередачи. В частности, градиентная заливка удается ему на славу – такую мы привыкли видеть лишь у «медленных» LCD. Предусмотрена тонкая настройка цветовой температуры, а также режим sRGB как при аналоговом, так и при цифровом подключении. Яркости монитору не занимать, и нас порадовал тот факт, что регулируется она в широком диапазоне, и мы смогли без особых усилий выставить комфортный уровень.

Подставка имеет мало степеней свободы (допускается лишь наклон экрана вперед или назад), зато монитор очень компактный и его можно вплотную придвинуть к стене. DVI-кабель в комплект не входит, что при такой цене вызывает удивление. Однако его стоит приобрести, чтобы подключать ViewSonic VG712b через цифровой интерфейс. В таком режиме можно установить вертикальную частоту развертки монитора 75 Hz – еще одно свойство, позволяющее отнести ViewSonic VG712b к группе лидеров среди скоростных ЖК-дисплеев.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Один из лидеров среди скоростных 17-дюймовых дисплеев

ЗА	ПРОТИВ
Высокое быстродействие; отличное (как для игрового LCD) качество изображения	Цена высоковата; нет DVI-кабеля в комплекте



Logitech Quick Cam communicate plus

Цена – $74

Продукт предоставлен
DataLux, www.datalux.ua



Матрица
CMOS, 320×240

Максимальный размер кадра
Интерполяция до 640×480

Мы уже неоднократно писали о видеоконференциях через Интернет, поэтому не будем еще раз рассказывать о том, насколько это полезно и удобно. Наша сегодняшняя гостья – своеобразное дополнение к недавнему тестированию Web-камер («ДПК», № 10, 2004). Главное ее отличие от конкурирующих устройств заключается в весьма удачной комплектации. Действительно, для комфортного общения с друзьями одной камеры мало, нужны еще и наушники с микрофоном. Logitech не стала мудрствовать лукаво и к своей достаточно хорошей камере Quck Cam добавила гарнитуру собственного производства. Заметим, что это не единственный такой набор от Logitech. Существуют и комплекты, состоящие из двух камер и двух пар наушников – очень удачное приобретение на наш взгляд.

Качество съемки нам понравилось. Живые цвета, почти полное отсутствие характерных для CMOS шумов, отличное определение баланса белого. К сожалению, устройство оснащено матрицей 320×240, и более высокие разрешения получаются путем программной интерполяции. Это нельзя назвать серьезным недостатком, особенно учитывая качество наших линий связи, но в линейке Logitech уже давно присутствуют камеры с сенсором 640×480, так что использование такой матрицы несколько разочаровывает.

Драйвер Quick Cam традиционно на высоте. Даже в условиях недостаточного освещения можно получать неплохую картинку на автоматических настройках, а отличного изображения несложно добиться, если кое-что «подкрутить» самостоятельно. Камера хорошо крепится как на ЭЛТ-, так и на LCD-мониторы с помощью гибкого основания, которое можно и вовсе убрать.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень хороший набор для видеоконференций

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасное качество изображения; наушники и микрофон в комплекте; отличный драйвер	Низкое разрешение матрицы



Samsung SyncMaster 193P

Цена – $720

Продукт предоставлен
Представительством Samsung в Украине, тел. 8-800-502-0000

Диагональ
19"

Максимальный размер изображения
1280×1024 пиксела

Время отклика
20 мс

Максимальная яркость
250 кд/м²

Контрастность
800:1

Углы обзора (гор./верт.)
178°/178°

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI

Блок питания
Внешний

Модель SyncMaster 193P можно назвать венцом творения дизайнеров Samsung – вряд ли кого-то оставит равнодушным подобное сочетание функциональности и красоты. Но эффектная внешность – не единственная отличительная черта этого монитора: на его передней панели отсутствуют какие-либо органы управления – все настройки осуществляются с помощью программного обеспечения MagicTune, где посредством красивого графического интерфейса пользователь может отрегулировать яркость, контраст и другие параметры. Кому-то такое решение покажется спорным, ведь далеко не всегда есть желание и возможность запускать дополнительную программу, чтобы настроить изображение на мониторе. Но, как говорится, красота – страшная сила, так что многие покупатели согласятся пожертвовать в какой-то мере удобством ради изящества линий данного монитора.

SyncMaster 193P и прекрасно выглядит, и великолепно показывает: качество картинки – практически безупречное. Особенно впечатляют широчайшие углы обзора, в чем можно убедиться не только по заявленным характеристикам, но и на практике. Добавим к этому огромный запас яркости и немалые размеры экрана – и SyncMaster 193P выступает вполне достойной заменой телевизора для небольшой комнаты или кабинета (благо DVD-приводы и TV-тюнеры в компьютерах – не редкость).

Как мы уже не раз отмечали, широчайшие углы обзора и сверхнизкое время отклика – взаимоисключающие требования к ЖК-дисплеям. И SyncMaster 193P не стал исключением из этого правила: в самые динамичные игры на нем не поиграешь – изображение смазывается. Но для тех, кто не слишком увлекается играми, найти более эффектную и качественную модель будет нелегко.



ВЕРДИКТ ★★★★★



Элитная модель по всем параметрам

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшее качество изображения; великолепный дизайн	Не подойдет любителям динамичных игр; отсутствуют органы управления на передней панели



TEAC MP-2000

Цена – $295

Продукт предоставлен
FOLGAT AG,
тел. (044) 239-2364

Емкость
1,5 GB

Заявленное время работы от аккумулятора
До 18 ч

Интерфейс
USB 2.0

Линейный вход/выход
Да/нет

Оптический вход/выход
Нет/нет

Микрофон
Да

FM-радио
Да

Размеры
85×48×17 мм

TEAC известна не только (и даже не столько) своими компьютерными продуктами, но и Hi-Fi-аппаратурой, а также профессиональной аудиотехникой. Богатый опыт компании, накопленный в столь разных областях, нашел свое применение в одном миниатюрном устройстве – MP3-плеере на жестком диске.

Прежде всего мы оценили его неприхотливость: для доступа к содержимому 1,5-гигабайтового жесткого диска не требуется установки фирменных драйверов – Windows XP автоматически распознает плеер как USB-накопитель. Интерфейс USB 2.0 обеспечивает отличную скорость передачи данных, но что особенно хорошо – TEAC MP-2000 способен подзаряжаться от USB. И полного заряда хватает довольно-таки надолго – до 18 часов, что впечатляет, учитывая небольшие габариты и малую массу (70 г) устройства.

Звучит плеер просто замечательно, во всяком случае, с нашими референсными наушниками (Grado SR60). Особенно порадовали насыщенные низкие частоты, а также отсутствие резкости и какой-либо шероховатости в верхах. При желании можно изменить характер звучания, для чего предусмотрены режимы *Classic, Rock, Jazz, Flat* и даже пятиполосный эквалайзер. Но с хорошими наушниками вряд ли возникнет желание что-то настраивать.

TEAC MP-2000 оказался не только талантливым исполнителем, но и неплохим «писателем». Интегрированный микрофон позволяет использовать его в качестве диктофона, причем голос он записывает абсолютно чисто, кроме того, имеется линейный вход. Наконец, в плеер встроен FM-тюнер – казалось бы, чего еще желать?

Разве что такую же модель, но с 4- или 5-гигабайтовым винчестером...

ВЕРДИКТ ★★★★★

Маленький плеер с большими возможностями

ЗА	ПРОТИВ
Все функции в одном миниатюрном устройстве; прекрасное качество звука	Довольно скромная емкость по нынешним меркам; несколько «сырая» версия микропрограммы

Logitech Z-5500 Digital

Цена – $410

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303



Конфигурация
5.1

Суммарная мощность
505 Вт RMS

Сателлиты
Однополосные, диаметр динамика 3", мощность 62 Вт, центр 69 Вт

Сабвуфер
Диаметр динамика 10", мощность 188 Вт

Входы
Цифровые оптический и коаксиальный, аналоговый 5.1 и четыре стереовхода

Декодер
Dolby Digital, DTS, DTS 96/24, PCM (от 44,1 kHz/16 bit до 96 kHz/24 bit), Dolby Pro Logic II

Новейший и самый совершенный комплект акустики от Logitech – по-настоящему универсальная система: ее можно подключить не только к ПК, но и к бытовой технике. Для этого предусмотрен богатый набор входов – как цифровых, так и аналоговых, а также собственный декодер для многоканальных аудиодорожек DVD. Причем разработчики расщедрились на дополнительный аналоговый вход 5.1, что добавляет гибкости в подключении и позволяет в полной мере реализовать последние достижения игрового звука Добавим к этому тот момент, что мощности Logitech Z-5500 Digital более чем достаточно для построения домашнего кинотеатра в условиях многоэтажек. Таким образом, комплекту вполне по силам стать основной аудиосистемой в доме.

Центр управления – один из самых совершенных, которые нам удалось повидать. Пользоваться им не только удобно, но и приятно: на столе он смотрится весьма респектабельно, предусмотрен и пульт ДУ. Конструкция подставок позволяет вешать сателлиты на стенку, что очень кстати для комплекта 5.1.

Многоканальная акустика «в одной коробке», подобная Logitech Z-5500 Digital, не претендует на звание аудиофильской – у нее другое предназначение, так что не будем судить слишком строго ее вокальные способности. Достаточно сказать, что играет он лучше предшественника Logitech Z-680 – разработчики улучшили и сабвуфер, и сателлиты. Жаль только, что конструкция последних осталась однополосной: хотя у нее есть некоторые преимущества, нам больше по душе присутствие высокочастотного динамика вдобавок к среднечастотному. Но с «многоканальными» приложениями – играми и DVD-видео – Logitech Z-5500 Digital справляется на пять баллов, и мы с трудом находим для него достойных конкурентов.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Образцовый экземпляр высококлассной мультимедийной акустики

ЗА	ПРОТИВ
Собственный универсальный декодер; дизайн и качество исполнения	Однополосная конструкция сателлитов; кабели от сателлитов длинные, но несъемные



Pinnacle MediaCenter 100i

Цена – $80

Продукт предоставлен
MacHouse,
www.machouse.kiev.ua

Чип
Philips SAA7134HL
FM-тюнер
Отсутствует
Видеовходы
Composite, S-Video
Пульт ДУ
Есть

Тюнер построен на ставшем уже фактически стандартным чипе Philips SAA7134HL. MediaCenter 100i продемонстрировал высокую чувствительность, обнаружив все имеющиеся в эфире телеканалы, включая и со слабым сигналом, причем последние принимались не хуже, чем на обычном телевизоре. Качество картинки традиционно для тюнеров на этом чипе высокое, с грамотной цветопередачей и достаточно точным балансом белого.

Основное отличие MediaCenter 100i от конкурентов заключается в программном обеспечении. Фирменное ПО носит название Pinnacle MediaCenter, что отнюдь не является преувеличением – это действительно мультимедийный центр, позволяющий смотреть не только телепередачи, но и фильмы (как с винчестера, так и DVD), воспроизводить музыку и показывать слайд-шоу. Интерфейс MediaCenter оптимизирован для работы с помощью ДУ (огромные кнопки с броскими надписями, минимум элементов управления), и потому все настройки вынесены в виде отдельного модуля с более традиционным внешним видом.

К сожалению, есть у этого ПО и достаточно серьезные недостатки. Так, параметры видеозахвата отнюдь не радуют: присутствуют всего 4 варианта (VCD, S-VCD и 2 типа DVD) безо всякой возможности их настройки. Кроме того, неприятно удивляет отсутствие поддержки записи видео с видеовходов – в версии Pinnacle MediaCenter, находящейся на диске с тюнером, она просто не реализована, нет ее и в последнем на момент написания этого материала обновлении на официальном сайте. И еще одно: из всех настроек для найденных телеканалов имеется лишь их удаление из списка. Остается надеяться, что очередное обновление ПО не заставит себя долго ждать.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень интересный тюнер, но ПО пока сырое

ЗА	ПРОТИВ
Очень хорошее качество приема телепередач	Сырое программное обеспечение; отсутствие FM-тюнера



Цена – $400

Продукт предоставлен
Представительством Olympus в Украине,
www.olympus.ua

Olympus Camedia C-70

Камера Olympus Camedia C-70 Zoom совершенно не похожа на предыдущие модели серии Camedia. Пересмотру подверглось практически все – от дизайна корпуса и элементов управления до экранного меню, хотя фирменный «олимпусовский» стиль все-таки узнается без труда.

Компактный аппарат оснащен пятикратным зум-объективом (экв. 38–190/ F2,8–4,8). Очень порадовал двухдюймовый ЖК-дисплей с разрешением 206 тыс. пикселов – яркий, контрастный и четкий, при этом цветовых искажений не наблюдается даже при взгляде на него под большим углом.

Фотографии характеризуются естественной цветопередачей, хорошей детализацией по всему полю изображения и выраженной глубиной сцены. К недостаткам следует отнести возможность появления хроматических аберраций при съемке против света.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная семимегапиксельная камера для энтузиастов

Creative I-Trigue 3600





Цена – $125

Продукт предоставлен
«Евро Плюс»,
тел. (044) 249-7231

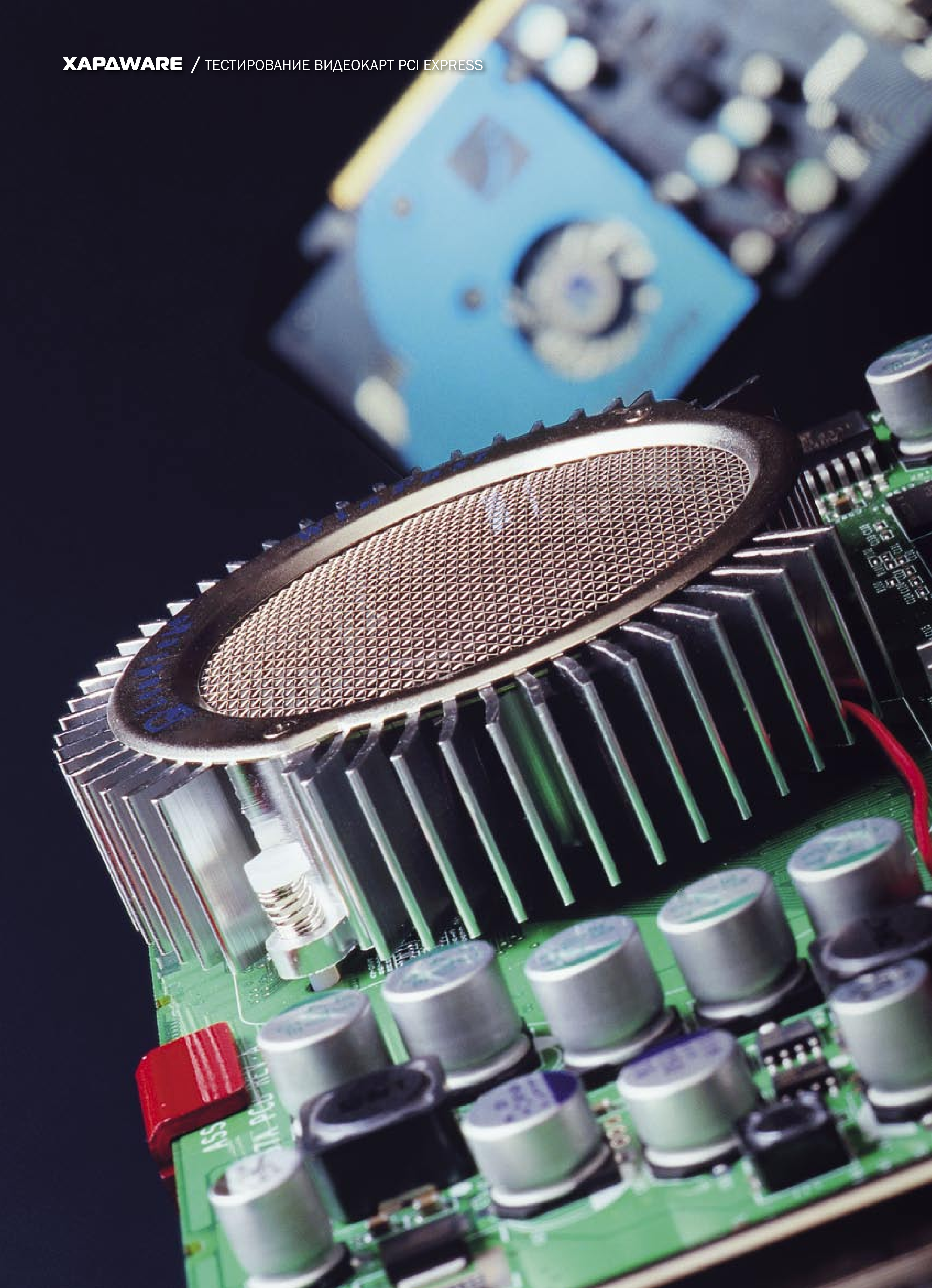
Эти колонки выглядят очень эффектно даже на фотографиях, а в реальности они впечатляют еще больше – только уже не своими формами, а миниатюрными габаритами. Но на том, что, раскрыв коробку, мы обнаружили «игрушечные» сателлиты, сюрпризы не закончились. Нам еще предстояло услышать, как они играют. Скажем прямо: их звучание гораздо лучше, чем можно было ожидать. Каким-то удивительным образом колонки выдают довольно плотный и насыщенный серединой звук, который снизу энергично поддерживается сабвуфером. Нет претензий и к детальности – все инструменты слышатся отчетливо.

Конечно, по разрешающей способности и точности позиционирования эти устройства уступают более «взрослым» комплектам, но нельзя сказать, что они из другого класса. Играют колонки очень энергично, что характерно для акустики Creative, разве что не помешали бы чуть более выразительные верха.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Уникальный по дизайну комплект, который не разочарует своим звучанием



PCI-EXPRESS: стенка на стенку

Кирилл Балалин

В 2004 году на рынке графических адаптеров произошли значительные изменения. Впервые за несколько лет обновился интерфейс: на смену исчерпавшему свои возможности AGP пришел 16x PCI Express. И если когда-то переход с PCI на AGP осуществлялся постепенно и безболезненно, о нынешней ситуации так сказать нельзя. Дело в том, что приобретя, к примеру, в 1998 году материнскую плату с разъемом AGP, можно было установить в нее старую видеокарту для шины PCI и спокойно дожидаться следующего апгрейда. А вот сосуществование разъемов AGP и PCI Express 16x на одной плате – исключительно редкий случай, к тому же с массой ограничений. Поэтому, покупая материнскую плату с разъемом 16x PCI Express, приходится модернизировать и графическую подсистему. Разработчики видеочипов были вынуждены представить полностью обновленные линейки своих продуктов – от малобюджетных до высокоуровневых. Более того, сейчас мы видим уже второе, «исправленное и дополненное», поколение карт с новым разъемом: на смену ATI Radeon X600 пришел ATI Radeon X700, а всю серию GeForce PCX заменили абсолютно новые чипы с интегрированной поддержкой PCI Express – GeForce 6200/6600/6600 GT. Именно эти продукты и представляют наибольший интерес для потребителей.

Мы постарались собрать видеокарты на всех доступных на рынке чипах от обоих производителей. Несмотря на многообразие спецификаций, реальных продуктов оказалось не так много: «заглушки для слота» Radeon X300 и GeForce PCX 5300 практически не поставлялись по причине коммерческой нецелесообразности, а Radeon X700 XT и любые модификации GeForce 6800 для PCI Express являются исключительной редкостью даже на мировом рынке. Тем не менее в сводной таблице приведены основные характеристики всех существующих решений для PCI Express, так как в нынешнем многообразии маркировок непросто разобраться даже специалисту.

Список продуктов

ATI
Radeon X300SE
Radeon X600 Pro
Radeon X600 XT
Radeon X700 Pro
Radeon X800 XT
Radeon X850 XT-PE

NVidia
GeForce PCX 5750
GeForce PCX 5900
GeForce 6200
GeForce 6600
GeForce 6600 GT

ATI Radeon X300SE

Единственный представитель первого поколения low-end-чипов для PCI-Express в нашем тесте. Прямой конкурент GeForce PCX 5300 сделан на базе урезанного по частотам ядра Radeon 9600 с внедренной поддержкой новой шины. Индекс SE, которого мы всегда рекомендуем избегать при выборе видеокарты, означает еще и сниженную разрядность шины памяти – Radeon X300SE использует 64-битный доступ. Особой экономии для конечного потребителя такой подход не приносит, а вот и без того невысокая скорость становится и вовсе неприличной.

ВЕРДИКТ

Графический чип X300SE не соответствует современным требованиям к производительности



Sapphire Radeon X300SE 128M

ATI Radeon X600 Pro

Описать чип и его потенциал можно одной фразой: «Radeon 9600 Pro на новой шине», и ничем новым продукт ATI порадовать нас не может. Зато весьма любопытна сама карта от ABIT. Перемычка на плате переключает ее в режим XTurbo, в котором частота ядра вырастает до 550 MHz! А программное обеспечение V-Guru позволяет не только измерять температуру и разгонять карту, но также управлять напряжениями чипа и памяти – и это редчайшая возможность! Надеемся, ABIT и впредь будет продолжать добрую традицию выпуска оверклокерских продуктов.

ВЕРДИКТ

Совершенно «проходной» чип, но на нем встречаются уникальные видеокарты



ABIT RX600 Pro-Guru

ATI Radeon X600 XT

Подобно другим видеокартам бюджетного класса Radeon X600 XT является вариацией на тему Radeon 9600. Как и можно предположить по индексу модели, это полный аналог Radeon 9600 XT с поддержкой PCI-Express. Штатная частота графического ядра составляет 500 MHz и обеспечивает неплохую производительность. А благодаря качественной памяти (нередки случаи использования на X600 XT чипов со временем выборки 2,5 нс и даже 2,2 нс!) и общий разгонный потенциал видеокарты оказывается вполне достойным.

ВЕРДИКТ

Графический чип не менее успешен, чем оригинальный Radeon 9600 XT



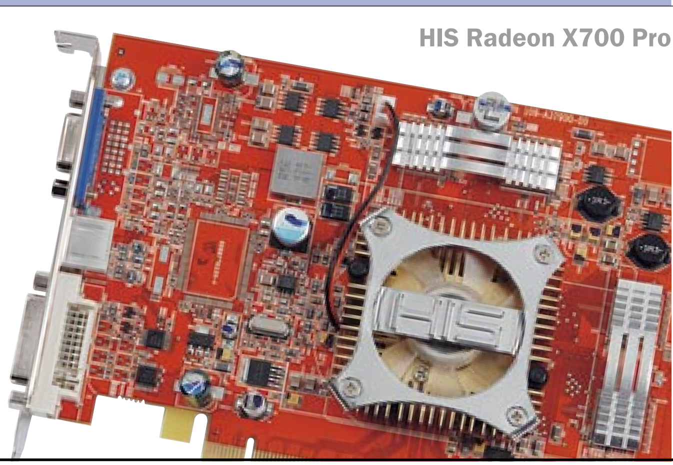
Sapphire Radeon X600 XT 128M VIVO

ATI Radeon X700 Pro

Серия Radeon X700 становится новым «средним классом» в линейке ATI. Этот чип не имеет аналогов для шины AGP, а появление видеокарт на базе X700 со старым интерфейсом станет возможным только после официального анонса микросхемы моста PCI-Express-to-AGP. Являясь прямым конкурентом GeForce 6600, Radeon X700 Pro предлагает пользователям новый уровень производительности за свою цену – он быстрее, чем старшие представители линейки Radeon 9800! А собственно карта от HIS отличается весьма тихим кулером, в то время как стандартный изрядно шумит.

ВЕРДИКТ

Отличная замена видеокартам на основе серии Radeon X600



HIS Radeon X700 Pro

ATI Radeon X800 XT

О серии X800 написано столько, что достаточно лишь сказать – ничем, кроме интерфейса, данный продукт от AGP-версии не отличается. Штатные тактовые частоты 500/1000 MHz также не должны удивлять – это номинал для обычного Radeon X800 XT (не-Platinum Edition). В связи с понижением частот установлены менее дорогие чипы памяти с временем выборки 2,0 нс (вместо 1,6 нс у старшей модели). Впрочем, потенциал разгона от этого не слишком страдает, да и изначальное быстродействие вполне убедительно. Еще бы снизить цену до уровня, рекомендуемого производителем...

ВЕРДИКТ



Один из лидеров рынка высокоуровневых решений, но цена по-прежнему завышена

ASUS Extreme EAX800XT



ATI Radeon X850 XT
Platinum Edition

Этот монстр – флагман новой линейки Radeon X850 и модельного ряда ATI в целом. Главное отличие от предыдущего поколения – ядро R480, выполненное по технологии 0,11 мкм. Как правило, смена техпроцесса позволяет повысить частоты, однако на этот раз рост оказался незначительным – всего на 15 MHz выше X800 XT-PE. Зато выход годных кристаллов увеличился, и это должно означать конец дефицита топовых видеокарт на чипах ATI. А внешне карта сразу выделяется огромным «двухэтажным» кулером в качестве референсного.

ВЕРДИКТ



Самый производительный из «одиночных» графических акселераторов

ATI Reference Card





NVidia GeForce PCX 5750

Младший продукт NVidia из рассмотренных в нашем тесте. В момент анонса серии GeForce PCX чип класса 5750 выглядел типичным представителем «нижне-среднего» класса, но ситуация изменилась слишком быстро. Видеокарта основана на графическом чипе GeForce FX 5700 и микросхеме моста AGP-to-PCI-Express под названием HSI. Подобная схема позволила минимизировать затраты на разработку и производство. Фактически такая карта была нужна лишь самой NVidia в маркетинговых целях на время, пока разрабатывались серии GeForce 6200 и 6600.



ВЕРДИКТ

NVidia PCX 5750 – один из переходных продуктов



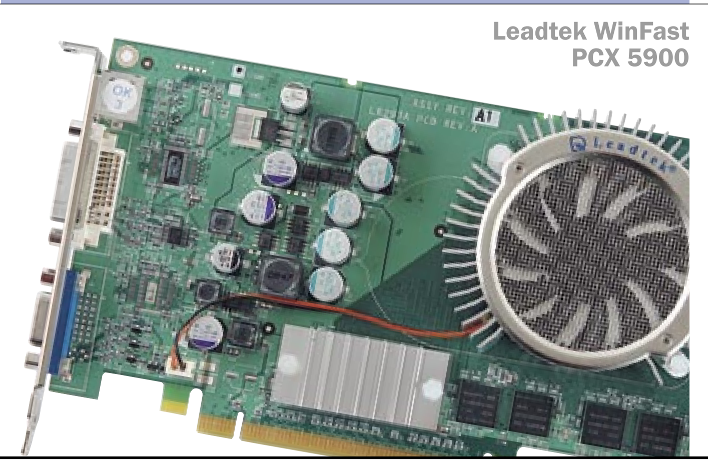
Albatron GeForce PCX 5750

NVidia GeForce PCX 5900

Еще один образец «переходного варианта» от NVidia с использованием того же моста HSI. В отличие от младших моделей линейки GeForce PCX 5900 имеет практическую ценность: видеокарта является сравнительно недорогой при достаточной производительности. Дешевизна поясняется сниженными частотами: 550 MHz для памяти кажутся несерьезными, однако по потенциалу разгона продукт оказался аналогичен «любимцу оверклокеров» GeForce FX 5900XT. Это достойный конкурент Radeon X600 Pro, вот только его время (как и время соперника) уже прошло.

ВЕРДИКТ

Неплохой графический чип, но устарел с появлением серии GeForce 6



Leadtek WinFast PCX 5900

SLI, TC, HSI...

В последних продуктах от NVidia используется несколько новых технологий, чьи названия пока непривычны для потребителя.

HSI (High-Speed Interface)

Микросхема-мост, реализующая поддержку интерфейса PCI-Express 16x для чипов, разработанных под AGP 8X и наоборот. Это избавляет NVidia от необходимости выпускать две версии одного графического ядра. Так, серия GeForce PCX использует привычные чипы GeForce FX 5200/5700/5900 и данную микросхему для работы с PCI-Express. Обратный процесс также возможен: долгожданные GeForce 6200 AGP и GeForce 6600 AGP основаны на обычных чипах серии GeForce 6 с изначальной поддержкой PCI-Express, а работа с AGP осуществляется благодаря HSI.

SLI (Scalable Link Interface)

Все новое – это хорошо забытое старое. С появлением PCI-Express возродилась легендарная технология 3dfx, позволяющая объединять две видеокарты для прорисовки одного изображения. Имея материнскую плату с двумя разъемами PCI-Express 16x (например, на чипсете NVidia 4 SLI или Intel 7525), можно установить в них две идентичные видеокарты (обязательно с одинаковым графическим чипом и от одного производителя), соединив их специальным SLI-коннектором. Прирост производительности составляет от 30 до 90% (!), что позволяет назвать такие связки самыми быстрыми графическими системами для домашних ПК. Технологию поддерживают карты PCI-Express на базе GeForce 6600 GT и GeForce 6800/GT/Ultra.

TC (Turbo Cache)

Оригинальная технология, реализация которой также стала возможной для PCI-Express. Используя широчайшую пропускную способность PCI-Express 16x, видеокарта хранит информацию не в локальной видеопамяти, а в выделенной части оперативной памяти. Благодаря этому можно сэкономить на дорогих чипах памяти, устанавливая всего 16 или 32 MB на видеокарту. Такой подход логичен для бюджетного сегмента, и на сегодняшний день технология реализована в самой дешевой модели – GeForce 6200 TC. Увы, производительность при этом падает, а использование части оперативной памяти под видео ужесточает требования уже к ее объему: желательно иметь 512 MB или больше.

NVidia GeForce 6200

Сенсация от NVidia: продукт бюджетного класса с рекомендуемой ценой чуть выше $100, который позволяет достаточно комфортно играть в последние игровые суперхиты. Графическое ядро GeForce 6200 является чуть урезанным вариантом GeForce 6600 (NV43). На практике это означает не только хорошую скорость в штатном режиме, но и впечатляющий разгонный потенциал – почти двукратный! И в таком случае недорогая новинка NVidia уже соревнуется по производительности с Radeon X700 и, собственно, GeForce 6600.



ВЕРДИКТ

Единоличный лидер класса low-end



Gigabyte GV-NX62128D

NVidia GeForce 6600

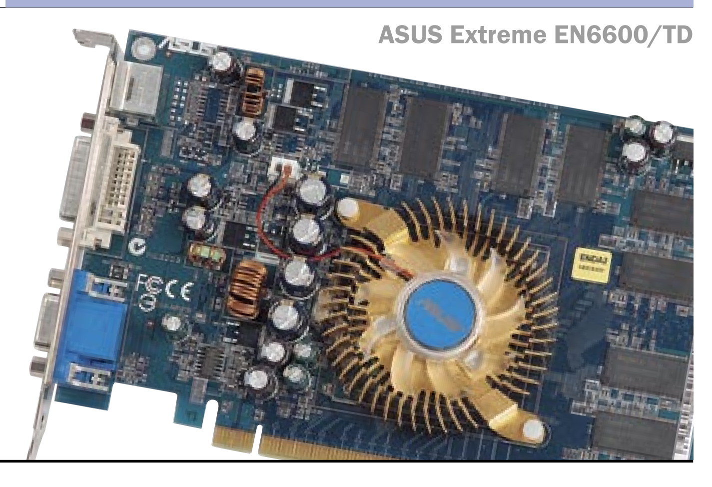
Младший вариант полноценного NV43 именуется GeForce 6600. После изучения спецификации сразу становится ясно, как из него был получен 6200. Главное различие между этими продуктами – в количестве пиксельных конвейеров: четыре у GeForce 6200 и восемь у GeForce 6600. Тактовые частоты одинаковы, более того, дизайн печатной платы также почти идентичен. Удвоение числа конвейеров существенно отразилось на производительности и цене. Разгонный потенциал ядра также высок, но медленная память в TSOP-упаковке не дает достичь уровня GeForce 6600 GT.

ВЕРДИКТ



Хорошее сочетание цены и производительности

ASUS Extreme EN6600/TD



NVidia GeForce 6600 GT

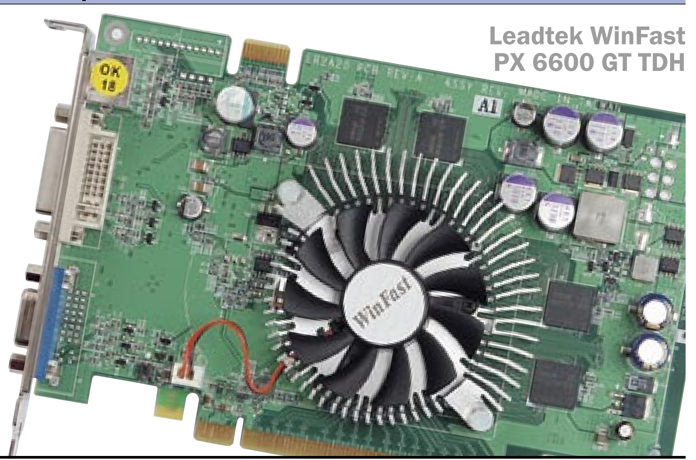
Уровень цен на GeForce 6600 GT позволяет отнести эти карты к верхнему уровню среднего класса. Индекс GT в маркировке продуктов NVidia становится, похоже, специальным обозначением товаров для энтузиастов: GeForce 6600 GT значительно отличается от младших собратьев. Штатная частота ядра составляет 500 MHz. На такие видеокарты устанавливают чипы памяти типа GDDR3 2,0 нс и даже 1,6 нс, что обеспечивает рабочую частоту 1 GHz и достаточно высокий разгонный потенциал. Ну а фанаты могут объединить две видеокарты с помощью SLI-моста.

ВЕРДИКТ



Самая быстрая видеокарта среднего класса с максимумом «наворотов»

Leadtek WinFast PX 6600 GT TDH





Методика тестирования

С выходом DOOM 3 и Half-Life 2 тестовые лаборатории наконец-то получили современные средства измерения реальной производительности игрового 3D. Эти две игры не просто являются самыми популярными в 2004 году. На графических движках от id Software и Valve создается немало других игр, поэтому результаты этих двух тестов могут многое сказать о положении дел на рынке сегодня и в ближайшие годполтора. Что же касается более далекой перспективы, здесь на помощь приходит последнее творение Futuremark: 3DMark05 с его потрясающим качеством детализации картинки показывает, какими будут игры следующего поколения.

Для того чтобы «дать шанс» в тестировании бюджетным продуктам, а также оценить процессорозависимость старших карт, мы провели оба игровых теста в двух разрешениях. Установка 800×600 – это попытка получить хотя бы приблизительно играбельное быстродействие на недорогих видеокартах. А вот производительность в 1280×1024 важна тем, что это «родное» разрешение для большинства LCD-мониторов с диагональю 17–19 дюймов, столь популярных сегодня. В обоих случаях настройки графики игр устанавливались следующим образом. Для Half-Life 2 – максимальная детализация, полноэкранное сглаживание (AA) и анизотропная фильтрация (AF) отключены. Для DOOM 3 – детализация High Quality, AA и AF отключены. В качестве теста 3DMark05 использовался только режим по умолчанию, т. е. 1024×768 без AA и AF.

Отдельно стоит отметить, что целью тестирования было исследование графических чипов, а не конкретных видеокарт от различных производителей, поэтому такие вопросы, как охлаждение, комплектация, разгонный потенциал отдельных моделей, подробно не рассматривались. Тесты с разгоном проводились лишь для наиболее интересных продуктов, претендующих на звание лучших в своем классе.

Итоги

Как уже было отмечено во вступлении, не все существующие чипы представлены на украинском рынке. Тем не менее их особенности также известны, поэтому попробуем разобраться в ситуации в целом. Она, кстати, на сегодняшний день достаточно определенная, ведь запуск новых линеек продуктов для PCI-Express наконец-то «навел порядок» на рынке. Сектор low-end избавился от пережитков прошлого вроде Radeon 9200 и GeForce4 MX – любая видеокарта на PCI-E как минимум совместима с DirectX 9. А в средний класс пока что не переходят уцененные «экс-чемпионы» типа Radeon 9800, что внесло бы некоторую путаницу в модельные ряды. Сейчас удивительный момент: PCI-Express как-то внезапно повзрослел и стал реально востребованным на рынке. Но при этом количество продуктов еще не велико, и в одном обзоре можно охватить всю гамму видеокарт на этой шине.

Начнем с самых младших карт. Radeon X300/SE и GeForce PCX 5300 были выпущены для еще не сформировавшегося рынка. В момент старта платформы с интерфейсом PCI-Express дешевые видеокарты для нее были вообще невостребованы, и продукты на их основе легче найти в тестовых лабораториях, нежели на складах дистрибьюторов. Достаточно удачное встроенное графическое ядро Intel Graphics Media Accelerator 900, интегрированное в чипсет Intel 915G, вполне успешно заменяет внешнюю видеокарту в офисных системах, занимая единственную нишу для Radeon X300/SE и GeForce PCX 5300. Столь же «полезным» оказался и GeForce PCX 5750.

Впрочем, не все потеряно и для самых бережливых покупателей. Последней новинкой сегмента «до $100» стали GeForce 6200 с технологией Turbo Cache, позволяющей значительно сэкономить на видеопамяти (на плате размещается всего от 16 до 64 MB), при этом не слишком теряя в производительности. Однако на момент подготовки материала серийные продукты на основе этого чипа еще были недоступными. А вот полноценные GeForce 6200 по цене, несколько превышающей 100-долларовую отметку, стали действительно королями бюджетного сектора. Если по отношению к первому поколению видеокарт для PCI-Express мы с грустью говорили: «Придется сменить видеокарту при покупке новой материнской платы», – то скоростные показатели GeForce 6200 наводят на совершенно противоположные мысли. Владельцам недоро-

Референсные характеристики видеокарт на чипах ATI для 16x PCI Express

Чип	Кодовое наименование	Тактовая частота ядра, MHz*	Количество конвейеров	Типичный объем памяти, MB*
Radeon X300SE	RV370	325	4	128
Radeon X300	RV380	325	4	128
Radeon X600 Pro	RV380	400	4	128–256
Radeon X600 XT	RV380	500	4	128–256
Radeon X700 Pro	RV410	425	8	128–256
Radeon X700 XT	RV410	475	8	128–256
Radeon X800	R430	400	12	128
Radeon X800 XL	R430	400	16	256
Radeon X800 Pro	R423	475	12	256
Radeon X800 XT	R423	500	16	256
Radeon X800 XT-PE	R423	520	16	256
Radeon X850 Pro	R480	520	12	256
Radeon X850 XT	R480	520	16	256
Radeon X850 XT-PE	R480	540	16	256

** Отдельные модели могут отличаться от референсных спецификаций. ** Рыночные цены неизвестны, приводится рекомендуемая цена ATI.*

Референсные характеристики видеокарт на чипах NVidia для 16x PCI Express

Чип	Кодовое наименование	Тактовая частота ядра, MHz*	Количество конвейеров	Типичный объем памяти, MB*
GeForce PCX 5300	NV34	250	2	64–128
GeForce PCX 5750	NV36	425	4	128
GeForce PCX 5900	NV35	350	8	128
GeForce 6200	NV43	300	4	128
GeForce 6200TC	NV44	350	4	16–32
GeForce 6600	NV43	300	8	128–256
GeForce 6600 GT	NV43	500	8	128
GeForce 6800	NV41	325	12	128
GeForce 6800 GT	NV45	350	16	256
GeForce 6800 Ultra	NV45	400	16	256

** Отдельные модели могут отличаться от референсных спецификаций. ** Рыночные цены неизвестны, приводится рекомендуемая цена NVidia.*

гих ПК следует подумать о переходе на новую платформу ради того, чтобы получить реальную возможность играть в новые игры.

Средний класс видеокарт, которому мы уделили столько внимания на страницах журнала в начале 2004 года, полностью преобразился с переходом на PCI-Express. Первое поколение чипов представлено ATI Radeon X600 Pro и X600 XT и конкурирующим продуктом NVidia GeForce PCX 5900. С ними все предельно просто: это всего лишь соответствующие модификации AGP-решений, адаптированные к новому интерфейсу. Стало быть, и по производительности они практически не отличаются от давно и очень подробно исследованных Radeon 9600 Pro/XT и GeForce FX 5900 XT. Увы, в первую очередь это означает несколько вялое поведение в последних играх, ниже предела играбельности в интересующих нас разрешениях. Это понимали и разработчики, так что в конце года были выпущены чипы нового поколения: Radeon X700 Pro/XT и GeForce 6600/GT. Только один продукт так и остался «бумажным релизом» – это Radeon X700 XT, а все остальные весьма успешно продаются. Их скоростные показатели превышают таковые у бывших флагманов Radeon 9800 XT и GeForce FX 5950 Ultra. С учетом высокого потенциала разгона ядра (почти в два раза!) оптимальной покупкой станится GeForce 6600. Старшая модель 6600 GT проигрывает по ценовому фактору, но привлекает наивысшей среди одноклассников производительностью и возможностью объединения двух видеокарт в SLI-связку. На нее стоит обратить внимание, если не хватает денег на карту высшего уровня, а $220–250 все же найдутся. Решения на базе ATI Radeon X700 Pro вполне конкурентоспособны, однако в среднем классе лидерство на данный момент все же принадлежит NVidia.

Зато ATI полностью отыгралась в самом престижном классе решений для энтузиастов. В данном случае NVidia засчитывается техническое поражение по причине неявки на ринг. Это не шутка: до сих пор на рынке фактически не представлены PCI-E-продукты калифорнийской компании с рекомендованной ценой выше $250! PCI-Express-вариант GeForce 6800 GT/Ultra (ядро NV45) существует в мизерных количествах, и хотя большинство производителей объявили о своих моделях на основе этого чипа, массовые поставки так и не начались. И уж тем более NV45 не поставляются в Украину. До сих пор нет и младшего 12-конвейерного NV41 (GeForce 6800 PCI-E использует свой собственный чип, а не урезанный NV45). Потенциально NVidia имеет наиболее быстрое графическое решение в виде двух GeForce 6800/GT/Ultra в режиме SLI. И даже

Частота памяти, MHz (DDR)*	Разрядность шины памяти, бит	Средний уровень цен, $
400	64	80–90
400	128	90–110
600	128	140–170
760	128	180–200
950	128	190–220
1050	128	200**
700	256	250**
1000	256	300**
900	256	400–450
1000	256	550–650
1120	256	600–700
1080	256	400**
1080	256	500**
1180	256	550**

Частота памяти, MHz (DDR)*	Разрядность шины памяти, бит	Средний уровень цен, $
400	64/128	90–100
550	128	120–150
550	256	170–200
500–550	64/128	115–130
700	32/64	70–80**
500–550	128	150–180
1000	128	220–240
600–700	256	300**
1000	256	400**
1100	256	500**



AMR, Rialto, Hyper Memory...

В то время как все три новые технологии NVidia, описанные на соседних страницах, уже используются в существующих продуктах, их аналоги от ATI являются пока лишь перспективными разработками.

AMR (ATI Multi Rendering) – технология совместной работы двух видеокарт. В отличие от NVidia SLI не требует дополнительного коннектора и позволяет использовать разные видеокарты, однако никаких данных о производительности подобных решений пока нет. Ожидаемая дата появления первых серийных продуктов с AMR – второй квартал 2005 г.

Rialto – кодовое наименование микросхемы-моста для работы чипов PCI Express через AGP 8X и наоборот. В частности, возможно появление AGP-версий Radeon X850. Аналог NVidia HSI. Официальный анонс ожидается в первом–втором квартале 2005 г.

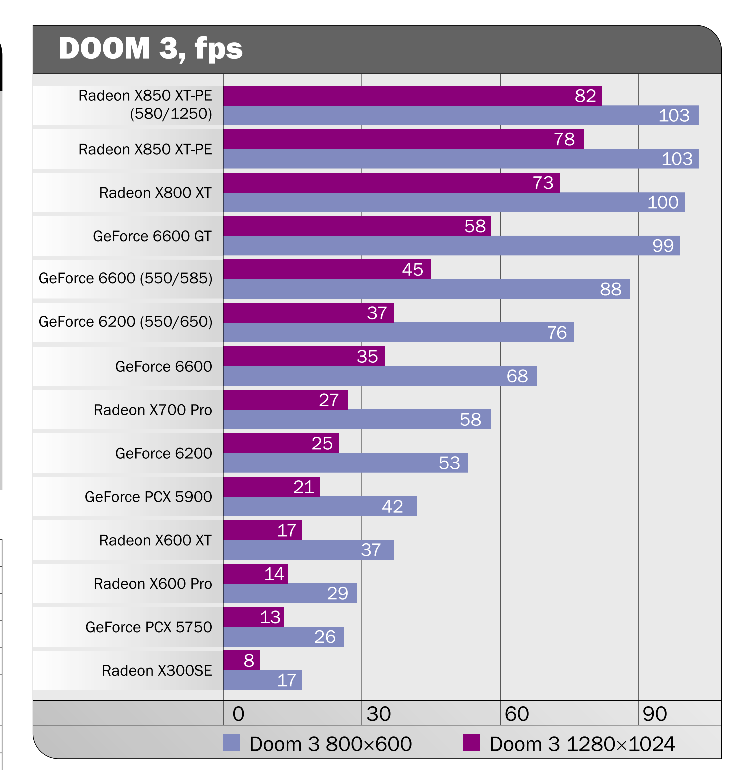
Hyper Memory – технология использования части оперативной памяти в качестве видеопамяти. Хотя ATI объявила о существовании Hyper Memory раньше, чем NVidia представила Turbo Cache, серийные продукты пока отсутствуют и также ожидаются в первом–втором квартале 2005 г.

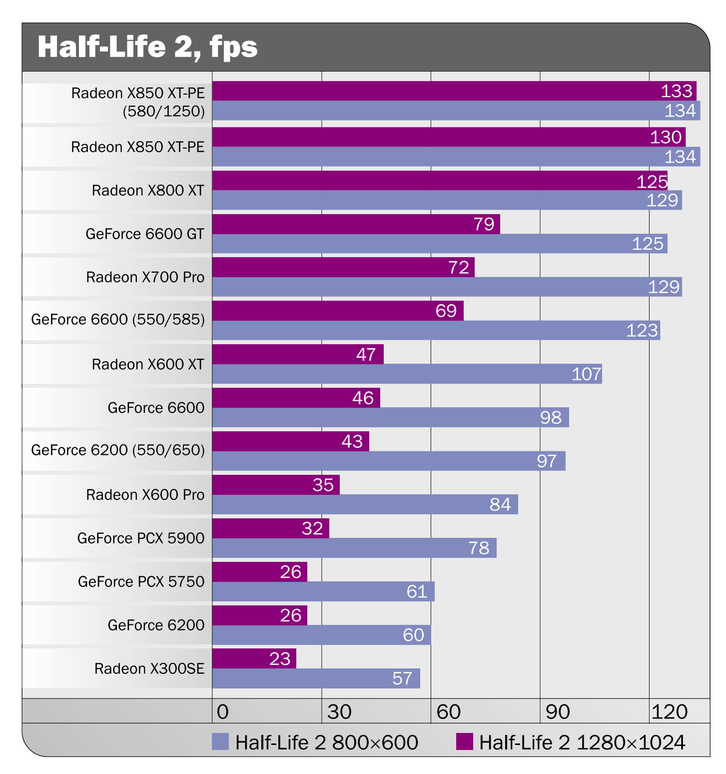
Конфигурация тестового стенда

Процессор	Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,46 GHz
Материнская плата	ASUS P5AD2-E Premium (чипсет 925XE)
Оперативная память	Micron DDR2-533 (тайминги 3-8-3-3)
Жесткий диск	Western Digital WD1600JB
Блок питания	Vantec Stealth VAN-520, 520 Вт
Операционная система	Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c
Драйверы ATI	Catalyst 4.12
Драйверы NVidia	Forceware 71.20

самая слабая пара из таких видеокарт легко уложит на обе лопатки Radeon X850 XT Platinum Edition. А топовый вариант с суммарным объемом памяти 512 MB и невероятной вычислительной мощью вообще открывает новую категорию продуктов «от $1000» для ценителей эксклюзива. Получается своего рода «ultra high-end». Вот только купить хотя бы одну из этих плат пока что нельзя... В то же время продукты на чипах ATI для новой шины доступны в широком ассортименте и реально продаются в Украине. Поэтому у энтузиастов, желающих собрать наиболее скоростную систему прямо сейчас, альтернативы нет – только Radeon X800 XT или приходящий ему на смену монстр X850 XT Platinum Edition. Последний, кстати, уже не имеет аналога на шине AGP, и владельцам мощных ПК без PCI-Express придется модернизировать материнскую плату.

Переход на новую шину в корне изменил ситуацию на рынке графических адаптеров, принеся хорошие новости абсолютно всем потребителям. «Бюджетникам» будет не так грустно читать о выходе новых игр, ведь с картами уровня GeForce 6200 их системы с ними справятся. Владельцы видеокарт среднего уровня смогут играть уже с комфортом: Radeon X700 и GeForce 6600 обеспечивают достаточную производительность, чтобы не переживать о необходимости модернизации до выхода следующего поколения игр (что случится еще не скоро). Диверсификация предложений в «средне-высоком» и верхнем сегментах означает, что пользователи получают возможность приобретения наиболее подходящего для их бюджета продукта по цене, которая соответствует производительности. Ну а истинные фанаты теперь снова могут (впервые со времен Voodoo 2!) резко ускорить систему путем установки второй видеокарты, что невозможно было реализовать с шиной AGP. Поэтому имеет смысл задуматься о переходе на платформу с PCI-Express уже сейчас – с выбором правильной видеокарты она не разочарует своей производительностью и перспективностью.

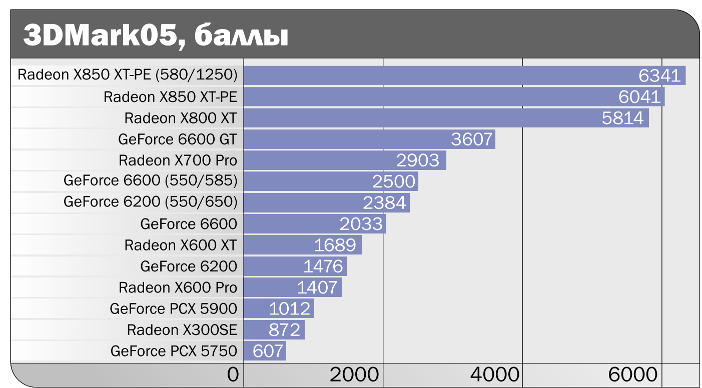




Продукты предоставлены компаниями



ABIT, Albatron, Leadtek, Sapphire	Compass	(044) 531-9730
ASUS	MTI	www.mti.ua
	«Технопарк»	(044) 238-8990
ATI	Представительство ATI в странах СНГ	www.ati.com
Gigabyte	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Intel	Представительство Intel в Украине	www.intel.com/ua
HIS	MTI	www.mti.ua
Sapphire	Представительство Sapphire в странах СНГ	www.sapphiretech.ru
Vantec	Eletek	www.eletek.com.ua




MENU
ERASE/A-B
REC
mp3



Обзор MP3-плееров на флэш-памяти

Сергей Галёнкин, Максим Капинус

Как показывает практика, несмотря на широкую рекламу iPod и других «музыкальных шкатулок» на жестких дисках, в Украине наибольшей популярностью по-прежнему пользуются MP3-плееры на флэш-памяти. Причин тому несколько: во-первых, значительно меньшая стоимость, во-вторых, миниатюрные габариты, и в-третьих, не у каждого меломана имеется 40 гигабайт песен, чтобы ими забивать HDD. Более того, до сих пор очень хорошо продаются 128-мегабайтовые устройства – видимо, выведенная в нашем прошлом материале формула «ежедневно два часа музыки в дороге» действительно отражает потребности основной массы украинских пользователей. Впрочем, цены с тех пор значительно снизились, так что более требовательные покупатели без труда найдут модели вплоть до 512 MB, а такого объема вполне достаточно для хранения восьми часов любимых песен.
Еще одна интересная тенденция – постепенное разделение MP3-плееров на очень функциональные (с радиоприемником, диктофоном и полноразмерным USB-разъемом) и очень стильные. Таким образом, и прагматикам, и модникам есть из чего выбрать. А если у вас уже имеется USB-дискета, обратите внимание на устройства Lexar и SunDisk, благо они совместимы со многими «ключиками».



Beatsounds EMP-Z

Цена – $135

Продукт предоставлен
Sinuk Technology, тел. (044) 536-0230

LCD-дисплей Нет
Управление Четыре кнопки
Объем памяти 128 MB
Функции Нет
Питание
Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 1.1
Разъем USB Нестандартный

Чего-то экстраординарного от такого малыша, естественно, никто не ожидал. Стилизация под дамское украшение ясно дает понять, что это устройство предназначено сугубо для прекрасной половины человечества. Четыре кнопки и небольшой индикатор, хоть как-то показывающий, что плеер вас понимает, – больше ничего не вместилось в маленький медальон. Отсюда и универсальный разъем, к которому подключаются и наушники, и USB-кабель. Из-за нестандартности последнего могут возникнуть неудобства, поскольку его придется всюду носить с собой.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Минимализм во всем

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрность; внешний вид	Нестандартный USB-кабель

Beat EMP-ZII

Цена – $112



Продукт предоставлен
Sinuk Technology, тел. (044) 536-0230

LCD-дисплей Цветной, три строки
Управление Пять кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции Нет
Питание
Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 1.1
Разъем USB Нестандартный

Все-таки стильные MP3-плееры выпускает компания BeatSounds! Это устройство чуть крупнее предыдущего, зато снабжено ярким цветным дисплеем-перевертышем, способным отображать даже украинские ID3-теги и пользовательские графические заставки. К ПК плеер подключается через нестандартный разъем USB 1.1, зарядка аккумуляторов происходит также по USB. Все кабели у устройства нестандартные, и если переходник для наушников приобрести не проблема (один имеется в комплекте), то с USB-кабелем придется помучиться. Красота, как известно, требует жертв.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из самых маленьких плееров в мире

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрные габариты; цветной дисплей	Нестандартный разъем USB

BenQ Joybee 150

Цена – $110



Продукт предоставлен
«Навигатор», тел. (044) 241-9494

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Восемь кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции
FM-радио, запись звука, чтение книг
Питание Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 1.1
Разъем USB mini-USB

Главная особенность Joybee 150 – возможность применения плеера в качестве электронной книги. Удобно, согласитесь, получить такое дополнение к плееру даром. Экран, хоть и небольшой, но читать позволяет, однако, к сожалению, только на английском языке. При этом русские теги в музыкальных файлах поддерживаются абсолютно нормально. Будем надеяться на новые версии прошивки. В остальном Joybee 150 – хороший, удобный в использовании проигрыватель с приемом радио и линейным входом. Нам очень понравился металлический корпус, хотя из-за него устройство весит больше конкурентов.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасный многофункциональный проигрыватель

ЗА	ПРОТИВ
Чтение книг; линейный вход; металлический корпус	Большие габариты

Creative MuVo TX FM

Цена – $108

Продукт предоставлен
Action Ukraine, www.action.com.ua

LCD-дисплей
Есть, две строки
Управление
Колесико, пять кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции
FM-радио, диктофон
Питание 1×AAA
Версия USB 2.0
Разъем USB Стандартный

Серия MuVo хорошо зарекомендовала себя стабильной работой в любых условиях. Ставшее традиционным технологическое решение с разделяемым корпусом – ключик с LCD-экраном подключается собственно к плееру – уже выглядит не так актуально, как раньше, ведь использовать другой USB-накопитель вместе с этим плеером нельзя. Однако в остальном MuVo TX FM очень хорош – качественное звучание, удобный интерфейс и встроенный FM-приемник с возможностью сканировать и запоминать радиостанции. Интересен также способ ношения: плеер не вешается на шею, а с помощью ремня закрепляется на бицепсе.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный набор «все-в-одном»

ЗА	ПРОТИВ
Хорошее управление; удобный дизайн; крепление на бицепс	Практически нет

DaiNet RVR-FM110

Цена – 775 грн

Продукт предоставлен
«Итком», www.itkom.com.ua



LCD-дисплей Да, три строки
Управление Шесть кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции Диктофон
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB Стандартный

Похвалить плеер от DaiNet можно разве что за удобную модульную систему, позволяющую использовать его в качестве флэш-брелка. В остальном это довольно неудачное устройство, проигрывающее конкурентам в том же. При небольшом объеме в 128 MB плеер работает с медленным USB 1.1 и формально имеет всего лишь трехстрочный дисплей. Но больше всего удивила непривычная компоновка кнопок управления громкостью и навигацией по меню. Наличие эквалайзера нисколько не помогло настроить звук по-своему, а готовых пресетов в плеере нет. В итоге – немного глуховатый звук даже при максимально увеличенных высоких частотах.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Медленный и неудобный плеер

ЗА	ПРОТИВ
Модульность; диктофон	Неудобство управления; глуховатый звук; медлительность

iRiver iFP-990

Цена – 1480 грн

Продукт предоставлен
«Итком», www.itkom.com.ua



LCD-дисплей Цветной, семь строк
Управление Четырехпозиционный джойстик, пять кнопок
Объем памяти 256 MB
Функции Радио, диктофон, будильник
Питание Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 2.0
Разъем USB mini-USB

Плееры iRiver традиционно отличаются от остальных устройств на флэш-памяти. Никаких компромиссов! Качество звучания – лучшее в тестировании, дисплей – самый большой и самый яркий, функциональность – потрясающая, даже поддержка OGG имеется. К сожалению, как и прежде, плеер не подключается к ПК без установки своего ПО, однако многие проблемы, которые раньше возникали из-за этого, теперь устранены. Если вам нужно устройство, чтобы слушать музыку, а не переносить файлы, iFP-990 – идеальный выбор.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший MP3-плеер на флэш-памяти

ЗА	ПРОТИВ
Яркий цветной дисплей; качество звучания; поддержка OGG	Без специального ПО к ПК не подключается

iRiver iFP-880

Цена – 938 грн

Продукт предоставлен
«Итком», www.itkom.com.ua



LCD-дисплей Да, четыре строки
Управление Четырехпозиционный джойстик, три кнопки
Объем памяти 128 MB
Функции Радио, диктофон, будильник
Питание 1×AA
Версия USB 2.0
Разъем USB mini-USB

Традиционно для iRiver плеер оснащен по последнему слову техники. Линейный вход, FM-тюнер, диктофон со встроенным микрофоном, возможность записи «на лету» радиопередач, поддержка уймы музыкальных форматов. Даже часы с будильником имеются. Качество звука отличное, а все недостатки опять-таки типичны для продуктов iRiver – нестандартный разъем USB и необходимость установки специализированного ПО, что делает невозможным использование плеера в качестве флэш-дискеты. Но меломанам iFP-880 обязательно понравится.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный плеер с множеством функций

ЗА	ПРОТИВ
Качество звучания; поддержка OGG	Без специального ПО к ПК не подключается

iRiver iFP-795

Цена – 1465 грн

Продукт предоставлен
«Итком», www.itkom.com.ua

LCD-дисплей Да, четыре строки
Управление Четырехпозиционный джойстик, три кнопки
Объем памяти 512 MB
Функции Диктофон, FM-приемник, линейный вход
Питание 1×AA
Версия USB 2.0
Разъем USB mini-USB

Оснащение и качество звучания этого устройства внушают только уважение. Здесь есть все, что нужно заядлому меломану, плюс просто огромное количество памяти – 512 MB. Приятно, что в этой модели есть поддержка USB 2.0, иначе копирование музыки превратилось бы в мучение. Для управления плеером придется освоить несложный язык комбинаций нажатий джойстика, который удивляет функциональностью. Жаль только, что применять этот объем для переноса файлов с одного компьютера на другой очень неудобно из-за обязательного использования фирменной программы Music Manager, но сам факт такой возможности радует, поскольку в предыдущих версиях прошивки копировать MP3-файлы с плеера было нельзя.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный вариант для меломана

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность; большой объем; USB 2.0; богатая комплектация	Неудобен при переносе информации

Keepmass KM-300



Цена – $218

Продукт предоставлен
GoTView, тел. (044) 517-8218

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Девять кнопок и колесико
Объем памяти 256 MB
Функции Диктофон, FM-приемник, линейный вход
Питание Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 1.1
Разъем USB mini-USB

Если составить дизайн-рейтинг МР3-проигрывателей, то KM-300 обязательно займет одну из лидирующих позиций. Толстый алюминиевый корпус выглядит отлично, да и есть вероятность, что он защитит плеер от повреждений в случае падения. Однако существует и обратная сторона медали – зеркальный LCD-дисплей, информативность которого сводится к нулю в солнечную погоду. Плеер укомплектован дополнительными шнурками и переходниками и, что наиболее интересно, полностью русифицирован. Переведены даже подписи к кнопкам управления.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Дизайн превыше всего

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность; дизайн и качество исполнения	USB 1.1; высокая цена

Lexar JumpDrive Music

Цена – 610 грн

Продукт предоставлен
WEGA Distribution, тел. (044) 461-9284

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Четырехпозиционный джойстик
Объем памяти 256 MB
Функции Нет
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB Стандартный

Не претендующий на изысканность корпус JumpDrive очень напоминает мобильный телефон, хотя и немного меньше его. Снабжен он, как это ни странно, одним четырехпозиционным джойстиком, который прекрасно справляется со своей задачей. Бюджетность устройства никак не сказалась ни на внутренней (эквалайзер с шестью предустановками и подсветка дисплея), ни на внешней (наушники, USB-удлинитель) комплектации. Как результат – прекрасный флэш-драйв на 256 MB и МР3-проигрыватель «в одном флаконе» за хорошую цену.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая покупка для экономных меломанов

ЗА	ПРОТИВ
Удобство использования	USB 1.1

Lexar Media JumpGear MP3

Цена – $53

Продукт предоставлен
WEGA Distribution, тел. (044) 461-9284

LCD-дисплей Есть, три строки
Управление Колесико, четыре кнопки
Объем памяти Нет, подключаются flash-drive
Питание 2×AAA
Функции Нет
Версия USB 2.0
Разъем USB Стандартный

Дополнительно JumpDrive Sport 256 MB – $53



Главное новшество JumpGear MP3 заключается в том, что память у него фактически отсутствует. Вместо этого пользователю предлагается устанавливать в плеер обычный USB-брелок с записанной на него музыкой. Официально поддерживаются только устройства Lexar, но достаточно большие габариты плеера позволяют подключить практически любой flash-drive. Таким образом, если у вас уже есть USB-диск, то на покупке плеера можно существенно сэкономить, выбрав JumpGear MP3.

Нам также понравились большие удобные элементы управления, которыми легко пользоваться даже в перчатках. Расстроило только отсутствие поддержки русских тегов – вместо них в названиях песен выводятся звездочки.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший выбор, если у вас уже есть USB-ключ

ЗА	ПРОТИВ
Небольшая цена; удобное управление; работает с любыми флэш-брелками	Большие габариты; отсутствие поддержки русских тегов

SanDisk Cruzer Micro MP3 Companion

Цена – $100

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

LCD-дисплей Есть, две строки
Управление Колесико, четыре кнопки
Объем памяти Нет, подключаются flash-drive
Функции Нет
Питание 1×AAA
Версия USB 2.0
Разъем USB Стандартный



Знакомство с Cruzer Micro учит одному важному правилу – не нужно торопиться с покупкой простого USB-брелка. Ведь куда удобнее приобрести универсальный носитель – его можно использовать как для переноса информации, так и для хранения МР3-файлов. Очень удобно выполнено колесико управления, с помощью которого реализована навигация по композициям и меню настроек (среди последних стоит отметить функцию изменения ориентации текста LCD-панели). Единственный минус устройства относится к flash-брелку, постоянно мигающему синим цветом. Если подобный фокус хорошо выглядит в USB-порту компьютера, то в МР3-проигрывателе он просто мешает.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Удобный и быстрый МР3-проигрыватель

ЗА	ПРОТИВ
Небольшая цена; удачное управление	Синяя подсветка USB-брелка

Sweex Ocean MP3 Player

Цена – $93

Продукт предоставлен
«Агатис», тел. (044) 537-3518

LCD-дисплей
Есть, три строки
Управление
Семь кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции FM-радио, диктофон
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB Нестандартный

Если вы подумываете о подарке для любимой женщины – обратите внимание на Sweex Ocean. Он поставляется в стильной жестяной упаковке, с учетом высокого качества корпуса и оригинального оформления может рассматриваться как отличный аксессуар для модниц. Технически эта модель также не разочарует: кроме 128 MB памяти, имеется диктофон, FM-радио и эквалайзер. Для эстетов предусмотрено несколько цветов подсветки дисплея. К сожалению, использовать Ocean в качестве флэш-диска проблематично: из-за нестандартного разъема USB без кабеля не обойтись.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Стильное устройство; прекрасный подарок для девушки

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрные габариты; дизайн; радио	Нестандартный разъем USB; небольшой объем памяти

Sweex Atlantic MP3 Player

Цена – $135



Продукт предоставлен
«Агатис», тел. (044) 537-3518

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Два колесика, переключатель, две кнопки
Объем памяти 256 MB
Функции FM-радио, диктофон, караоке
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB Нестандартный

Караоке – адское изобретение. Многочисленные бары, популярная телепередача, уйма всяческих устройств для любителей петь. Теперь вы можете радовать окружающих своим исполнением хитов буквально везде, благо в новые плееры Sweex интегрирована возможность прослушивания музыки с одновременным выводом текста на экран. С дополнительными функциями у Atlantic тоже все в порядке – FM-тюнер, диктофон. И только нестандартный разъем USB портит всю картину и не позволяет поставить почти заслуженное «отлично».

ВЕРДИКТ ★★★★★

Караоке!

ЗА	ПРОТИВ
Тонкий корпус; караоке; радио; диктофон	Нестандартный разъем USB и неудобная заглушка на нем

Sweex Carribean MP3 Player

Цена – $165



Продукт предоставлен
«Агатис», тел. (044) 537-3518

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Пять кнопок
Объем памяти 128 MB
Функции Диктофон, FM-приемник, линейный вход
Питание Аккумулятор, заряжаемый по USB
Версия USB 1.1
Разъем USB mini-USB

Этот симпатичный имиджевый аппарат вызывает противоречивые чувства. Нельзя не отметить его богатую оснащенность (радиоприемник, диктофон и линейный вход), но, честно говоря, реализовано это достаточно неудачно. Все начинается с неудобного управления настройками, которые вынесены прямо на главный экран в виде маленьких картинок. Во время проигрывания композиции текст на дисплее по какой-то неведомой причине не пролистывается, а заменив провод с дистанционным управлением на обычные наушники, получим еще один сюрприз – в режиме прослушивания FM-радио громкость средствами самого плеера не регулируется.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Неудачная реализация хорошего плеера

ЗА	ПРОТИВ
Функциональность; дизайн и качество исполнения	USB 1.1; множество недоработок; отсутствие поддержки каталогов

Sweex Vogue MP3 Player

Цена – $111



Продукт предоставлен
«Агатис», тел. (044) 537-3518

LCD-дисплей Есть, четыре строки
Управление Десять кнопок
Объем памяти
128 MB + SD/MMC-карточка
Функции FM-радио, диктофон, линейный вход
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB mini-USB

Верьте своим глазам. На фотографии действительно реальный MP3-плеер, а не очередной скин для WinAmp или Windows Media Player. Голландские дизайнеры, занимавшиеся внешним видом этого устройства, постарались на славу. К тому же данный проигрыватель отличается весьма удобным управлением, наличием радио, диктофона и линейного входа. А если вам недостаточно 128 MB (есть и 256 MB версия) памяти, то в плеере предусмотрена поддержка карточек памяти SD/MMC. Да, он несколько великоват, но потрясающая внешность и функциональность того стоят.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Очень красивый плеер с хорошей функциональностью

ЗА	ПРОТИВ
Внешний вид; радио; поддержка SD/MMC; линейный вход	Сравнительно большие габариты; мелкий шрифт на экране

Teac MP-200



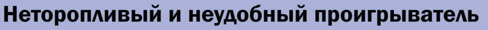
Цена – $87

Продукт предоставлен
FOLGAT AG, тел. (044) 239-2364

LCD-дисплей
Есть, четыре строки
Управление Шесть кнопок
Объем памяти
256 MB
Функции
Диктофон, линейный вход
Питание 1×AAA
Версия USB 1.1
Разъем USB Нестандартный

Вся магия внешнего вида этого плеера исчезает, стоит только взять его в руки. Блестящие пластмассовые кнопки разболтаны, а задняя крышка батарейного отсека вряд ли прослужит долго из-за ненадежного крепления. Управление реализовано настолько неинтуитивно, что назначение клавиш не запоминается даже после долговременного использования. Добавим ко всему этому медленный USB 1.1 и нестандартный порт, чтобы получить не совсем удобный в применении MP3-проигрыватель.

ВЕРДИКТ



Нерасторопливый и неудобный проигрыватель

ЗА
Линейный вход; поддержка отображения текста песен

ПРОТИВ
Не очень качественное исполнение; нестандартный USB-порт; неудачное управление

Что такое битрейт?

Bitrate применительно к формату MP3 – это частота дискретизации, или, иначе говоря, количество записываемых в секунду образцов звука. В общем случае эти два параметра разделяют, но для обычных стереозаписей битрейт напрямую связан с частотой, поэтому такое допущение вполне приемлемо. Для удобства измерения он записывается в килобитах в секунду, например – 128 Kbps. При кодировании можно использовать постоянный (CBR) или переменный (VBR) битрейт. В первом случае вся запись будет оцифрована с одной и той же частотой дискретизации, что когда-то облегчало проигрывание файла на слабых машинах (сейчас таких медленных компьютеров просто нет). Это непрактично: ведь часто сложные, насыщенные участки, которым требуется высокая частота дискретизации, перемежаются более спокойными фрагментами. Чтобы не терять даром драгоценное пространство, был изобретен переменный битрейт, подстраивающийся под требования конкретного участка записи. К сожалению, старые модели плееров (в нашем тестировании их не было) могут некорректно проигрывать такие файлы или, в лучшем случае, неправильно отображать время. С другой стороны, выигрыш в размере бывает достаточно значительным, так что мы рекомендуем использовать именно VBR при создании своих MP3.

Как создать MP3?

Чтобы создать собственные MP3-файлы из имеющегося компакт-диска, следует воспользоваться специальным ПО. Существует масса бесплатных программ, отлично справляющихся с этой задачей.

CDEx

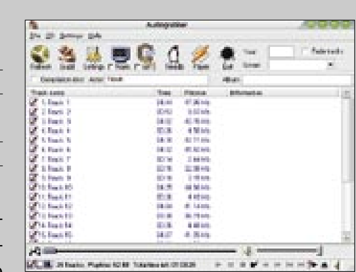
Разработчик Albert L Faber
Web-сайт cdexos.sourceforge.net
Страница загрузки cdexos.sourceforge.net/downloads.php
Размер 2 MB



Достаточно мощная утилита кодирования файлов. Поддерживает плагины к Winamp, так что может записывать не только MP3, но и OGG, APE и другие форматы звука. Позволяет копировать музыку с CD, а также конвертировать записи из одного стандарта в другой.

MP3 Output Plugin

Разработчик Chun-Yu Shei
Web-сайт winamp.com/plugins/details.php?id=33396
Страница загрузки winamp.com/plugins/details.php?id=33396
Размер 130 KB



Плагин для WinAmp, который способен кодировать файлы прямо из плеера. Может записывать потоковые трансляции. Для нормальной работы с CD рекомендуется использовать дополнение CD Reader (www.url.ru/~copah/CDReader.htm).

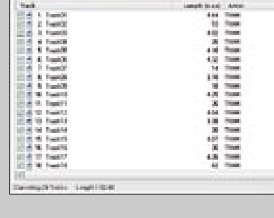
Audio Grabber

Разработчик Jackie Frank
Web-сайт www.audiograbber.com-us.net
Страница загрузки www.audiograbber.com-us.net/download.html
Размер 1,6 MB

Простая в использовании программа, позволяющая кодировать в MP3 с компакт-диска. Не очень широкие возможности компенсируются удобством и обилием настроек. Поддерживает внешние утилиты для создания файлов в других форматах.

dbPowerAMP Music Converter

Разработчик Illustrate
Web-сайт www.dbpoweramp.com/dmc.htm
Страница загрузки www.dbpoweramp.com/dmc.htm
Размер 1,8 MB



Очень мощная программа, которая не только копирует файлы с компакт-дисков, но и конвертирует их из одного формата в другой (поддерживаются практически все стандарты), причем ID3-теги с информацией о композиции при этом не теряются.



Спогади не втрачають кольору
Фотопринтери Епсон подарують вам фотографії надзвичайної якості на довгу пам'ять. Крім того, використання роздільних чорнильних картриджів зробить фотодрук максимально економічним. Ваші спогади безцінні, але їм не обов'язково дорого коштувати. Подробиці на www.epson.ru
EPSON®

Принтеры
«для дома, для семьи»

Владимир Марчук

Потребность домашнего пользователя компьютера в устройстве печати сложно отрицать. Действительно, принтер фактически является центром персональной развлекательной и деловой печати, единственным способом получить осязаемые, «твердые» результаты расчетов, проявлений фотографического или художественного таланта владельца ПК. Последнее обстоятельство практически означает, что на роль домашней «печаталки» могут претендовать только цветные струйные принтеры. Те пользователи, которые отдадут предпочтение персональному лазерному монохромному принтеру, составляют очень небольшой процент покупателей, а доля тех, кто выберет лазерное цветное устройство, пока еще исчезающе мала. Невозможно переоценить необходимость в «персональной типографии» для школьников и студентов, у которых уже есть дома ПК.

В итоге минимальный набор функций, которые ожидаются от домашнего принтера, выглядит так: печать черного текста и документов, содержащих цветные и черные элементы на обычной бумаге, возможность любительской фотопечати. Следует четко осознавать, что априори недорогие принтеры не смогут достичь рекордных результатов в какой-либо из перечисленных областей применения, но обеспечивать необходимый минимум все же должны. Расширения минимального набора функциональности так же, как и повышения показателей качества, приветствуются, однако не стоит забывать, что они будут сопровождаться неизбежным увеличением цены принтера. Поэтому потенциальному покупателю важно расставить личные приоритеты в отношении требований к устройству. Так, производительность и экономичность печати черным цветом будет необходима тому, кто собирается применять принтер для вывода документов учебного или делового характера. Начинающего цифрового фотографа в первую очередь будет волновать «почти фотографическое качество» и себестоимость цветного отпечатка.

В силу экономических причин наибольшая часть спроса на персональные домашние струйные принтеры приходится на устройства ценой «до $100». Хотя фактически покупатель почти всегда готов немного превысить эту планку, если выбранная модель обладает какими-то уникальными качествами. Таким образом, самыми востребованными являются принтеры, представляющие нижний и средний ценовые диапазоны, поэтому в наше тестирование вошли наиболее современные устройства от всех производителей.

CANON

PIXMA iP1000
PIXMA iP2000

EPSON



Stylus C45
Stylus C65
Photo Edition

HP



DeskJet 3745
DeskJet 3845
DeskJet 5743

LEXMARK



Z615
Z815


LEXMARK

Canon PIXMA iP1000



Цена – 451 грн

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi
Минимальный объем капли чернил 5 пл
Максимальная производительность 14 с./мин черным; 11 с./мин цветом
Формула картриджей 1B+1CMY
Черный картридж Ресурс 300 с. (заполнение 5%), цена 49,5 грн
Цветной картридж Ресурс 170 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена 93,5 грн
Интерфейс USB
Печать без полей Есть
Блок сопел Легкосъемная сменная головка

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 2 мин 01 с
Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 43 с
Печать фотографии 10×15 см 1 мин 31 с
Оценка качества фотопечати 4

Модель начального уровня от Canon выполнена в корпусе привычной формы, правда, выходной лоток в ней уже не применяется, листы укладываются прямо на рабочий стол. В остальном это привычный недорогой принтер, сохранивший фамильную черту струйников данного производителя – высокую скорость печати. Особенно это заметно по времени выхода первой страницы (всего 12 с), но вот при выводе больших документов имеют место странные паузы в работе: вероятно, электроника принтера не обеспечивает параллельно процессы загрузки и обработки новых данных. Тем не менее скорость выполнения заданий этим малышом делает честь даже многим принтерам среднего уровня. Так, в общем зачете производительности он уступил только более быстрой модели Canon. Стоит отметить, что у iP1000 довольно сильно шумят электромоторы подачи бумаги и позиционирования головки, хотя снизить уровень неприятных звуков поможет *Бесшумный* режим, который можно выбрать в драйвере.

Фотопечать у iP1000 очень быстрая, но из-за своей торопливости принтер теряет в качестве. Заметный растр на участках телесных цветов и слабого насыщения, разноцветные точки в темных областях снимков не позволили ему претендовать на высший балл в этом тесте, хотя для принтера начального уровня результаты можно назвать хорошими. Как показали эксперименты, функцию *VividPhoto* в настройках драйвера лучше включать при фотопечати, с ней снимки получаются более сочными и яркими, а немного ухудшающаяся передача полутонов для недорогого принтера не имеет решающего значения.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Быстрый, но довольно шумный принтер

ЗА	ПРОТИВ
Высокая скорость; небольшая цена	Значительный уровень шума

Canon PIXMA iP2000



Цена – 619 грн

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi
Минимальный объем капли чернил 2 пл
Максимальная производительность 20 с./мин черным; 14 с./мин цветом
Формула картриджей 1B+1CMY
Черный картридж Ресурс 140 с. (заполнение 5%), цена 52 грн
Цветной картридж Ресурс 140 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена 115 грн
Интерфейс USB
Печать без полей Есть
Блок сопел Легкосъемная сменная головка

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 1 мин 41 с
Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 27 с
Печать фотографии 10×15 см 2 мин 05 с
Оценка качества фотопечати 5

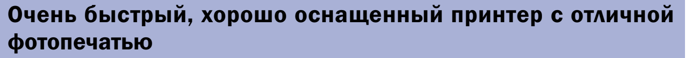
Модель среднего уровня от Canon отличается намного более совершенной системой подачи бумаги, схожей с применяющейся в старших моделях PIXMA. Она осуществляется из верхнего или нижнего лотков, выбор которых производится либо кнопкой на передней панели (текущее состояние показывается на индикаторе), либо из драйвера. Такое решение очень удобно в случае использования различных сортов бумаги, например фотографической и обычной. Правда, из нижнего лотка нельзя подавать бумагу форматов A6 или 10×15 см, минимальный – A5, что ограничивает его применение для самых популярных любительских размеров фотобумаги. Кроме системы подачи, весьма непривычно для принтера такой ценовой категории выглядит интерфейс PictBridge, расположенный на передней панели.

В работе iP2000 поддержал репутацию струйных принтеров Canon, известных как очень быстрые устройства. В общем зачете производительности он оказался на первом месте. При этом стоит отметить, что модель не стала чемпионом ни в одном из технических тестов на скорость, но она демонстрирует действительно универсальную «скорострельность». Кроме того, принтер печатает и текст, и фото не только быстро, но и тихо даже в нормальном режиме, а желающие максимальной тишины могут включить в драйвере *Бесшумный* режим вывода.

Качество фотопечати iP2000 мы оценили как отличное для 4-цветного устройства. Конечно, полностью избавиться от растра не удается, но он проявляется только в самых сложных областях снимков. Даже мелкие детали изображения хорошо проработаны.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень быстрый, хорошо оснащенный принтер с отличной фотопечатью



ЗА	ПРОТИВ
Выдающиеся производительность и качество	Высокая цена

Epson Stylus C45

Цена – $89

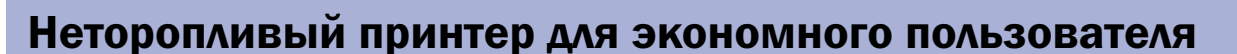
Максимальное разрешение 2880×720 dpi
Минимальный объем капли чернил 6 пл
Максимальная производительность 12 с./мин черным; 5,4 с./мин цветом
Формула картриджей 1B+1CMY
Черный картридж Ресурс 220 с. (заполнение 5%), цена $10
Цветной картридж Ресурс 180 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $17
Интерфейс USB
Печать без полей Нет
Блок сопел Встроен в механизм печати

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 6 мин 23 с
Печать 3-страничного комбинированного теста 8 мин 21 с
Печать фотографии 10×15 см 6 мин 34 с
Оценка качества фотопечати 3

Этот принтер начального уровня не выделяется какими-то технологическими новшествами. Просто модель, соответствующая своему позиционированию, и не более. Интерфейс ее драйвера построен так, что в нем разберется и самый неподготовленный пользователь. Имеются пять предустановленных наборов настроек качества, соответствующих черновой печати, выводу текста, комбинированных документов и двум режимам фотопечати (*Photo* и *Photo RPM*). При этом выбор второго приводит к двукратному увеличению затрат времени на вывод фотографии, а качество фото улучшается несущественно. Его рекомендуется применять не в повседневной работе, а только в тех случаях, когда необходима максимально точная прорисовка мелких деталей. В обоих режимах «проявляется» легкая горизонтальная полосатость отпечатков, светлые полутона и участки телесных цветов передаются с заметной зернистостью, общая цветопередача немного смещена в сторону зеленого. Стоит отметить, что даже во время вывода фотографий устройство производит довольно заметный шум при движениях головки и протяжке бумаги. Интенсивность звука возрастает при скоростной печати текста. Если произвести нехитрые расчеты себестоимости одного листа с учетом затрачиваемых на него чернил, то можно убедиться, что Stylus C45 заметно не превосходит принтеры своего класса по экономичности. А тот факт, что в комплекте каждого такого устройства присутствуют два (!) полных набора цветных и черных картриджей, делает его оптимальным выбором для бережливых пользователей.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Неторопливый принтер для экономного пользователя

ЗА	ПРОТИВ
Экономичная печать; дополнительный комплект картриджей в поставке	Невысокое быстродействие; заметный шум; далеко не идеальное качество фотопечати

Epson Stylus C65 Photo Edition



Цена – $101

Максимальное разрешение 5760×720 dpi
Минимальный объем капли чернил 4 пл
Максимальная производительность 17 с./мин черным; 9 с./мин цветом
Формула картриджей 1B+1C+1M+1Y
Черный картридж Ресурс 400 с. (заполнение 5%), цена $14
Цветной картридж Ресурс 250 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $8,5
Интерфейс USB
Печать без полей Есть
Блок сопел Встроен в механизм печати

Результаты тестов

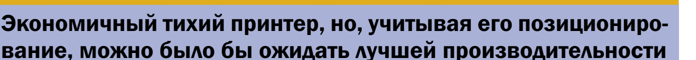
Печать 10 страниц черного текста 4 мин 26 с
Печать 3-страничного комбинированного теста 4 мин 52 с
Печать фотографии 10×15 см 2 мин 07 с
Оценка качества фотопечати 4

Представитель принтеров среднего класса имеет относительно небольшой корпус. В печатающей системе он применяет раздельные картриджи для каждого из цветов. Такое решение становится особенно полезным при интенсивном выводе цветных документов, содержащих диаграммы с обширными заливками, ведь окончание чернил в одной из емкостей приведет к замене только ее. Помимо этого, принтер отличается исключительно экономичной печатью черным цветом, его картридж стоит очень дешево для столь большой емкости, а используемые пигментные чернила DURABrite имеют повышенную стойкость к выцветанию и практически не восприимчивы к воздействию воды.

Но, конечно, не только для печати деловых документов годится Stylus C65 Photo Edition, ему не чужда и фотопечать. В драйверах предусмотрены три режима для такого рода работ: *Photo*, *Best Photo* и *Photo RPM*. Первый обеспечивает самую высокую производительность, последний требуется для максимальной детализации изображения (скорость снижается более чем вчетверо), а для среднего характерны промежуточные показатели качества и быстродействия. Стоит отметить, что фотография, сделанная в режиме *Photo*, по качеству соответствует отпечатку, полученному на бюджетном принтере, а выведенная с максимальной точностью (*Photo RPM*) отличается слабозаметным зерном и неплохой цветопередачей. В итоге владельцу Stylus C65 придется делать выбор между качеством и производительностью фотопечати.

К числу достоинств отнесем и очень тихую работу принтера, в том числе механики подачи бумаги.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Экономичный тихий принтер, но, учитывая его позиционирование, можно было бы ожидать лучшей производительности

ЗА	ПРОТИВ
Экономичная черная и цветная печать; тихая работа	Низкая производительность

HP DeskJet 3745



ДОМАШНИЙ ПК
№1—2/2005
ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Цена – $81

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi

Минимальный объем капли чернил 4 пл

Максимальная производительность 14 с./мин черным; 10 с./мин цветом

Формула картриджей 1B+1CMY

Черный картридж Ресурс 220 с. (заполнение 5%), цена $22

Цветной картридж Ресурс 190 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $24

Интерфейс USB

Печать без полей На спец. бумаге

Блок сопел Встроен в картриджи

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 2 мин 23 с

Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 54 с

Печать фотографии 10×15 см 2 мин 31 с

Оценка качества фотопечати 4

Самый миниатюрный из участников тестирования помещен в корпус, конструкция которого применяется HP уже в третьем поколении принтеров начального уровня. Минимизация габаритов достигается за счет применения складных лотков, вернее, одного подающего лотка. Выходящие отпечатки укладываются сверху на входной лоток, специальные направляющие или лотки отсутствуют. Использование удачного, хорошо отработанного решения вполне в духе компании, поэтому неудивительно, что даже набор картриджей (HP № 27 и HP № 28) перекочевал из предшественника. Основные улучшения коснулись увеличения производительности и изменения интерфейса драйвера, который выполнен в стиле новой линейки струйников HP. В частности, выбор настроек качества печати, типа и ориентации применяемой бумаги можно произвести на одной странице, более того, пользователю предлагаются наборы настроек для разнообразных видов работ – печати текста, фото, и т. д.

Производительность DeskJet 3745 соответствует его позиционированию как принтера начального уровня. Стоит отметить, что в процессе работы он довольно шумно заявляет о себе звуком моторов протяжки бумаги и позиционирования головки, а также лязгом механизма подачи. Правда, при фотопечати он ведет себя намного тише.

Качество вывода фотографий можно оценить как очень хорошее для 4-цветного принтера. Основные отмечаемые недостатки отпечатков – небольшой растр и легкая горизонтальная полосатость. Производительность (2,5 минуты на снимок) довольно неплоха, особенно для столь миниатюрного принтера.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень миниатюрный, недорогой, но довольно шумный принтер с неплохой фотопечатью

ЗА	ПРОТИВ
Габариты; хорошее качество фотопечати	Производительность и заметный шум

HP DeskJet 3845



Цена – $100

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi

Минимальный объем капли чернил 4 пл

Максимальная производительность 18 с./мин черным; 14 с./мин цветом

Формула картриджей 1B+1CMY

Черный картридж Ресурс 220 с. (заполнение 5%), цена $22

Цветной картридж Ресурс 190 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $24

Интерфейс USB

Печать без полей На спец. бумаге

Блок сопел Встроен в картриджи

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 2 мин 19 с

Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 43 с

Печать фотографии 10×15 см 2 мин 15 с

Оценка качества фотопечати 4,5

На самом деле это обновленная, хорошо зарекомендовавшая себя модель, относящаяся к промежуточному классу «производительных бюджетных» принтеров. Стандартно она комплектуется черным и трехцветным картриджами, но при желании владелец может дополнительно приобрести фотокартридж (HP № 58). Если его установить вместо черного, то фотопечать будет осуществляться на уровне лучших фотопринтеров HP, с использованием самых совершенных технологий HP. Изюминкой конструктива этого принтера являются складываемые внутрь корпуса входной и выходной лотки. Такое решение позволяет организовать нормальную схему подачи и приема бумаги и в то же время обеспечивает минимальные габариты устройства при хранении. Единственным недостатком, отмечаемым в процессе реальной эксплуатации, является невозможность регулирования упора ширины бумаги без открытия крышки принтера. Это приводит к перемещению картриджей в парковочное положение и к последующей их автоматической чистке, что означает лишний расход чернил.

В работе принтер показал себя немного быстрее самой младшей модели HP и гораздо тише. Более производительная механика позволила ему занять пятое место в общем зачете. Качество фотопечати очень высокое, только внимательно присмотревшись, можно заметить, что эти отпечатки получены на 4-цветном устройстве. Несмотря на использование тех же картриджей, что и в младшей модели, отпечатки содержат намного меньше огрехов. Скорость вывода фотографий (две с четвертью минуты на снимок 10×15 см) более чем достаточна для домашнего принтера.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Небольшой принтер с хорошим качеством фотопечати



ЗА	ПРОТИВ
Минимальные габариты; очень хорошее качество фотопечати	Высоковата цена; не слишком удобные лотки

HP DeskJet 5743

Цена – $114

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi

Минимальный объем капли чернил 4 пл

Максимальная производительность 23 с./мин черным; 18 с./мин цветом

Формула картриджей 1B+1CMY

Черный картридж Ресурс 450 с. (заполнение 5%), цена $23

Цветной картридж Ресурс 260 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $27

Интерфейс USB

Печать без полей Есть

Блок сопел Встроен в картриджи

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 2 мин 05 с

Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 14 с

Печать фотографии 10×15 см 2 мин 14 с

Оценка качества фотопечати 5

Полностью новая модель струйного принтера HP среднего ценового диапазона выполнена в корпусе нового дизайна, который сильно напоминает устройства времен первых персональных компьютеров: те же прямоугольные формы с закругленными углами, предельная функциональность и минимум эстетики в оформлении. Но конструкция складных лотков значительно лучше, чем у принтеров начального уровня: они поднимаются мягко, без лязга, при этом в сложенном положении остаются снаружи корпуса и не требуют поднятия крышки. Регулятор ширины бумаги легко настраивается без подъема лотков.

Новшества коснулись не только внешности принтера, его печатающая система выполнена на картриджах нового поколения (HP № 131 и HP № 135), отличающихся повышенной «скорострельностью». Последствия их применения хорошо видны по результатам тестирования производительности: принтер занял второе место при печати текста и первое – при выводе комбинированного цветного документа. Устройство продемонстрировало очень тихую, практически бесшумную работу. В фотопечати оно не было столь же быстрым, зато можно сказать, что эта модель умеет печатать фотографии даже в 4-цветной конфигурации: хорошая цветопередача и минимально заметный растр характерны для снимков, изготовленных с помощью DeskJet 5743. Пользователи, которые захотят получить более высокое качество, могут приобрести фотокартридж (HP № 138) и, установив его вместо черного, печатать уже с использованием шести чернил, а также самых современных технологий фотопечати от HP.



Достаточно быстрый принтер с хорошим качеством фотопечати

ЗА	ПРОТИВ
Хорошая скорость; тихая работа; удобные лотки	Высоковата цена

Lexmark Z615



Цена – $44

Максимальное разрешение 2400×1200 dpi

Минимальный объем капли чернил 7 пл

Максимальная производительность 14 с./мин черным; 8 с./мин цветом

Формула картриджей 1B+1CMY

Черный картридж Ресурс 205 с. (заполнение 5%), цена $17,5

Цветной картридж Ресурс 140 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $22

Интерфейс USB 2.0

Печать без полей Нет

Блок сопел Встроен в картриджи

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 2 мин 42 с

Печать 3-страничного комбинированного теста 3 мин 16 с

Печать фотографии 10×15 см 2 мин 09 с

Оценка качества фотопечати 3

Эта модель начального уровня отличается весьма незначительными габаритами и массой. Со сложенными лотками она так мала, что может поместиться даже в большой ящик рабочего стола. В остальном это довольно стандартный недорогой принтер, использующий термоструйную технологию печати. В комплект поставки включаются два картриджа с черными (№ 17) и цветными чернилами (№ 27). Покупатель Z615, планирующий интенсивную печать на принтере, может использовать дополнительные цветной и черный картриджи повышенной емкости (№ 16 и № 26), для того чтобы сэкономить на расходных материалах и стоимости обслуживания. Результаты, демонстрируемые Z615 в тестах на производительность, свидетельствуют о том, что он не отдает предпочтения тем или иным типам заданий. Устройство одинаково неспешно справляется с печатью текста, бизнес-графики и фото. При работе принтер показал себя довольно тихим, можно сказать, что он создавал значительно меньше шума, чем модели начального уровня от конкурирующих производителей. Качество фотопечати адекватно для современного недорогого устройства: на отпечатках присутствует заметный растр, практически по всей площади. При этом из-за сильной зернистости теряются мелкие детали изображения, оно становится немного «размытым». Интересно, что драйвер принтера предусматривает два режима фотопечати: *Better* и *Best*. Задействование второго приводит к снижению скорости в пять раз (!) при почти неизменном качестве фотографий, так что целесообразность его применения не очевидна.



Недорогой принтер, но его фотопечать и быстродействие оставляют желать лучшего

ЗА	ПРОТИВ
Уникально низкая цена; тихая работа	Невысокие скорость и качество фотопечати



Lexmark Z815



Цена – $79

Максимальное разрешение 4800×1200 dpi
Минимальный объем капли чернил 3 пл
Максимальная производительность 20 с./мин черным; 14 с./мин цветом
Формула картриджей 1B+1CMY
Черный картридж Ресурс 200 с. (заполнение 5%), цена $22
Цветной картридж Ресурс 190 с. (заполнение 5% каждым цветом), цена $25
Интерфейс USB 2.0
Печать без полей Есть
Блок сопел Встроен в картриджи

Результаты тестов

Печать 10 страниц черного текста 1 мин 27 с
Печать 3-страничного комбинированного теста 1 мин 50 с
Печать фотографии 10×15 см 1 мин 59 с
Оценка качества фотопечати 4

Выполненный в несколько угловатом корпусе, не характерном для струйников Lexmark, принтер среднего класса отличается от бюджетной модели того же бренда оснащением, техническими характеристиками и производительностью. Он допускает установку фотокартриджа вместо черного, что превращает его в полноценное 6-цветное устройство. Встроенный датчик обеспечивает автоматическое совмещение картриджей, выполняя эту операцию быстро и с применением всего одного листа бумаги. Он же оценивает белизну и глянец носителя при фотопечати. Такая функция дает возможность пользователю не задумываться о подборе параметров печати – драйвер все сделает самостоятельно, проанализировав исходное изображение и качество бумаги. Хотя при необходимости эти параметры можно задать и вручную.

Минимальный объем капли чернил составляет всего 3 пл, что в сочетании с высоким разрешением позволяет ему точнее и с намного меньшим зерном синтезировать оттенки основных цветов, а также лучше прорабатывать мелкие детали изображения и в результате демонстрировать вполне достойное качество фотопечати. Конечно, с использованием всего четырех цветов идеала не достичь, но в то же время предъявить к полученным отпечаткам серьезные претензии трудно. Из недостатков модели назовем небольшую, но заметную по всей поверхности снимка полосатость и ступенчатость в оттенках. В целом качество соответствует среднему уровню, ожидаемому от 4-цветного устройства. Нельзя не отметить производительность принтера. Он стал чемпионом при выводе монохромного текста и получил второе место при фотопечати.

ВЕРДИКТ ★★★★★



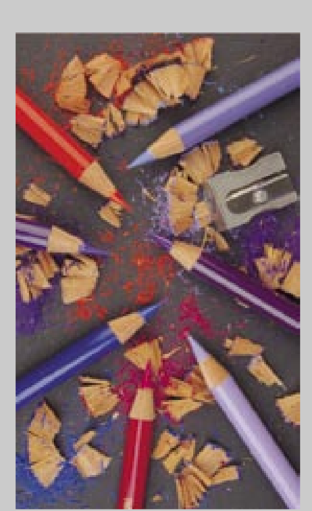
Очень быстрый, недорогой и неплохо оснащенный принтер

ЗА	ПРОТИВ
Низкая цена; высокая производительность	Качество фотопечати уступает «одноклассникам»

Итоги

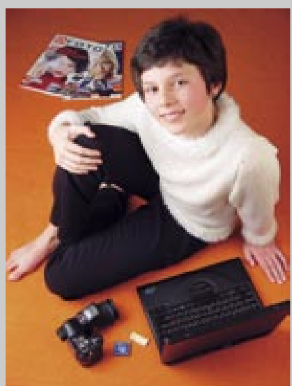
На этот раз методика тестирования была изменена в сторону упрощения, с учетом специфики требований к устройствам домашнего применения. Производительность печати текста соревнующихся моделей оценивалась при выводе 10-страничного файла на обычной офисной бумаге. Для всех участников тестирования выбирались настройки нормального качества, при этом устанавливался флажок «Печать только черным». Быстродействие вывода цветного текста и деловой графики определяли при работе с 3-страничным комбинированным документом, содержащим как черные символы, так и цветной текст, логотипы и диаграммы.

Фотопечать оценивалась по параметрам скорости и качества. Первая измерялась по времени вывода портретной фотографии формата 10×15 см высокого разрешения. Точность передачи цветов и оттенков, проработка мелких деталей, яркостных и тональных градиентов определялись по отпечаткам еще двух тестовых снимков того же размера. Задавались максимальные, за некоторыми исключениями, настройки качества. В ходе проведенных экспериментов выяснилось, что режим *Photo RPM* у принтеров Epson снижает быстродействие настолько, что ожидание отпечатков затягивается вдвое по сравнению с обычным фоторежимом, поэтому зачет производительности выполнялся с настройками *Photo*, а результаты качества, достигнутые с *Photo RPM*, были упомянуты в разделе описания соответствующих принтеров.

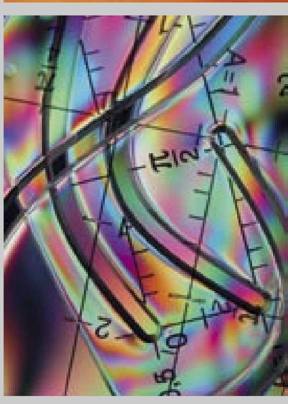


На вычисление интегральной оценки производительности равное влияние оказывали результаты быстродействия при печати текста, комбинированного документа и фотографии, ведь хороший домашний принтер должен быть настоящим универсалом.

К качеству фотопечати подходили не очень строго. Принимался во внимание тот факт, что все участники тестирования были оснащены 4-цветной печатающей системой и не могли создавать фотографии, конкурирующие с продукцией специализированных фотопринтеров.



В результате анализа характеристик, продемонстрированных в процессе тестирования, знак «Выбор редакции: лучшее качество» решено было присудить принтеру **Canon PIXMA iP2000** за уникальное быстродействие и отличное качество фотопечати с учетом завидной оснащенности и функциональности.



Сложнее было выбрать устройство, оптимально сочетающее технические и экономические показатели. Итогом обсуждения стало решение, что награждения почетным знаком «Выбор редакции: лучшая покупка» достойны два участника, доступные за практически равную цену. Ими стали **HP DeskJet 3745**, поразивший нас своей компактностью и при этом демонстрирующий хорошее качество фотопечати, и **Lexmark Z815**, предоставляющий владельцу производительность и оснащенность принтера среднего класса по цене устройства начального уровня.

Fujitsu Siemens Computers рекомендує Microsoft® Windows® XP Professional для використання в універсальних мобільних пристроях.

We make sure

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

мобільність

інстинкт чи відповідальність?

Інформаційна технологія, що робить Ваших співробітників незалежними, а Вашу компанію мобільною. Ми за це відповідаємо. Ноутбуки LIFEBOOK S з **мобільною технологією Intel® Centrino™** - це бездротова мобільність в своєму найкращому втіленні: в офісі, в дорозі чи вдома. Гнучкі параметри конфігурації, виключна надійність, всебічні засоби захисту та інструменти підвищення продуктивності гарантують більш швидку окупність Ваших інвестицій.
"Розправте крила" та насолоджуйтесь безмежною свободою, яку дають ноутбуки LIFEBOOK S.

LIFEBOOK S7010

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Твердий диск до 80 Гбайт
- 14.1" TFT-XGA
- CD-RW/DVD-ROM/Combo Drive
- Вага 1,75 кг
- Гарантія 3 роки

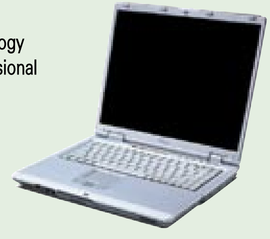
LIFEBOOK P7010

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Твердий диск до 80 Гбайт
- 10,6" WSXGA
- CD-RW/DVD-ROM/Combo Drive
- Вага 1,3 кг
- Гарантія 3 роки



LIFEBOOK C1110

- Intel® Centrino™ Mobile Technology
- Microsoft® Windows® XP Professional
- Твердий диск до 80 Гбайт
- 15.1" TFT-XGA
- CD-RW/DVD-ROM/Combo Drive
- Вага 2,8 кг
- Гарантія 3 роки



Дистрибутори: м.Київ (044) Банкомзв'язок 267-6441, ДКТ 230-6900, Елко Київ 461-9670, МУК 490-5171.
Партнери: м.Київ (044) Еверест 464-7777, Комп`ютерленд-Київ 490-6792, Лайнком 251-4816, НИС 234-3838, Порто 206-0536, Сервіс АСН 241-4030, Spin White 249-4878, Укртехпостач 206-6214, CityCom 501-0101 **м.Дніпропетровськ** (056) Віст 370-0707, Комп`ютерна Крамниця 790-0606, Орех 320-606; **м.Донецьк** (062) ФИТО 381-3205, Інтеркомп'ютер-Ф 335-3676; **м.Миколаїв** (0512) Балтика 35-9834; **м.Львів** (0322) Техніка для бізнесу 98-9500; **м.Нікополь** (05662) Канріт 2-2424; **м.Одеса** (0482) Мікродата 728-7311, Скайлайн Електронікс 34-4115, Техносервіс+728-7335, ТіД 37-5222, Ф-Клан 731-2303; **м.Севастополь** (0692) Мобільні Системи 55-7822; **м.Сімферополь** (0652) Албі 24-8511; **м.Суми** (0542) КІТ 21-9900; **м.Ужгород** (0312) Смок 61-5444; **м.Харків** МКС (800) 502-0100;



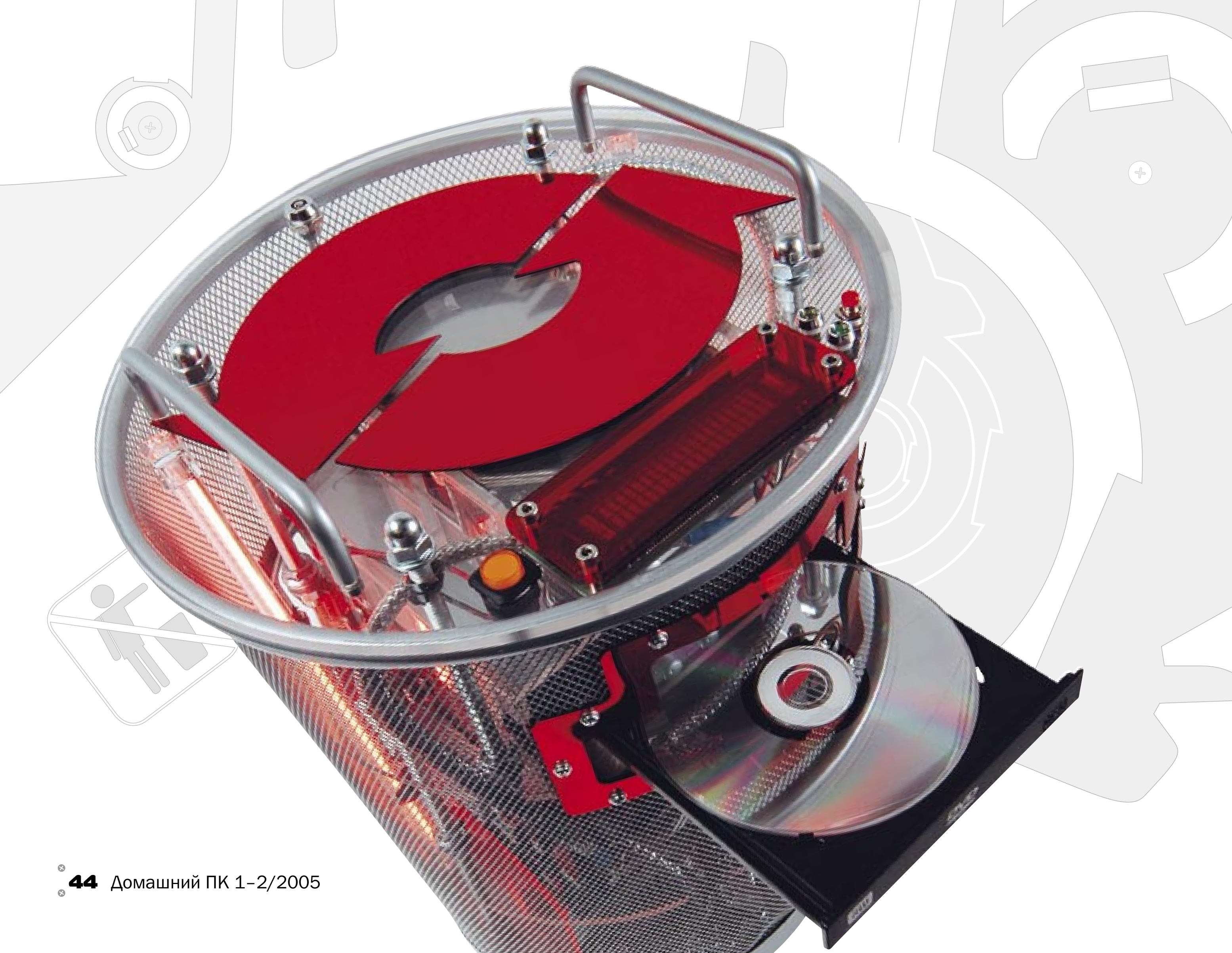
КОНКУРС МОДДИНГА – 2004

Кирилл Балалин

Год назад наш журнал при поддержке компаний Intel, Samsung и Eletek провел первый в Украине конкурс эксклюзивных системных блоков. Работы десяти финалистов были представлены на прошлой Новогодней ярмарке во Дворце спорта в Киеве, а отчет опубликован в «Домашнем ПК», № 1–2, 2004. Успех этого мероприятия укрепил наше желание поддержать отечественных энтузиастов, и теперь, как мы надеемся, такой конкурс будет проводиться ежегодно.

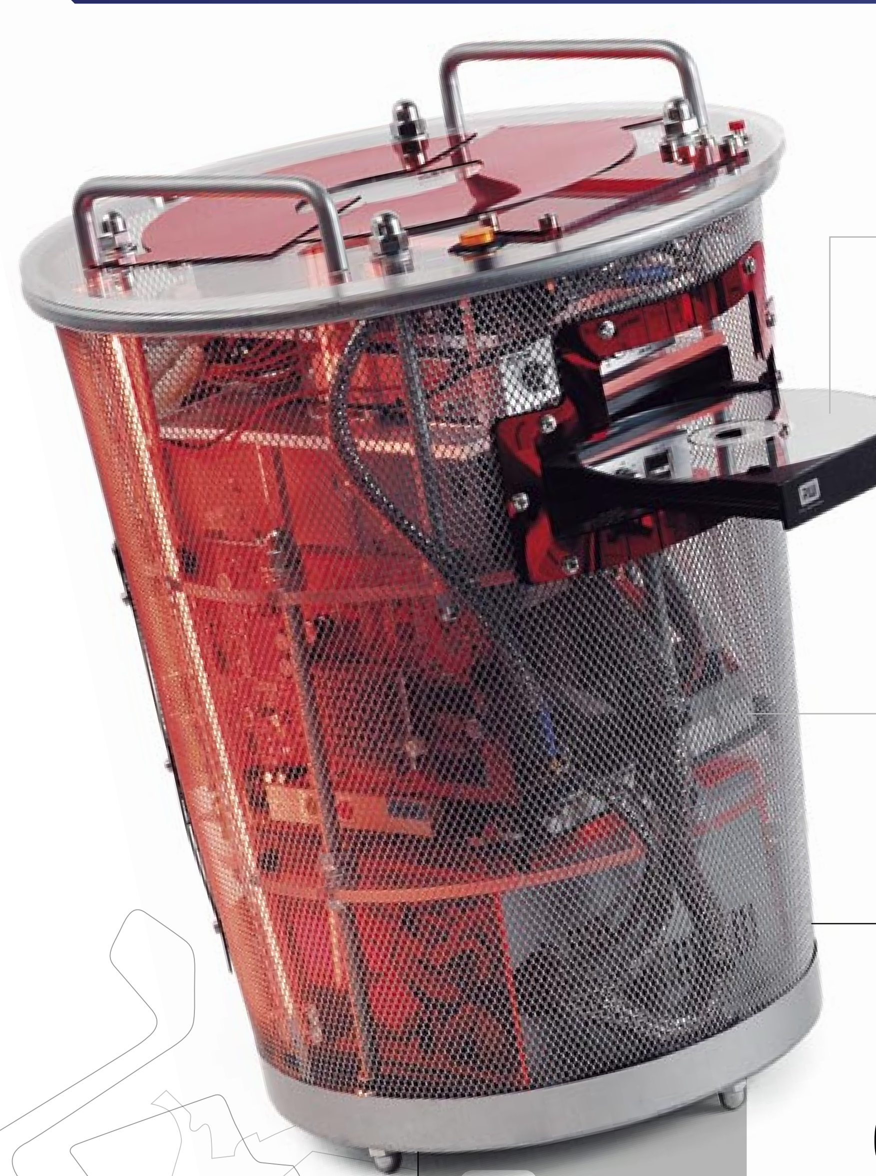
В 2004 г. посетители Новогодней ярмарки Intel и Samsung при поддержке Microsoft могли ознакомиться с творениями лучших моддеров Украины и России. Из более чем 20 проектов были отобраны девять финалистов (см. галерею на www.itc.ua/modding). Москвич Алексей Be'Wise Чистов подтвердил свое мастерство – второй год подряд его работы заслуженно занимают первое место. Кроме него, еще три прошлогодних финалиста и в этот раз вошли в число призеров: Александр Колесников, Эдуард Соловьев и Андрей Люшаков.

Самое заметное изменение по сравнению с предыдущим годом – большое количество проектов, сделанных, что называется, «с нуля». Это отражает общемировую тенденцию в моддинге: профессионалам интереснее разрабатывать собственные корпуса, а не модифицировать купленные. Такой подход позволяет более полно реализовать свои творческие замыслы, поэтому неудивительно, что три первых места по итогам нашего конкурса достались создателям эксклюзивных корпусов.





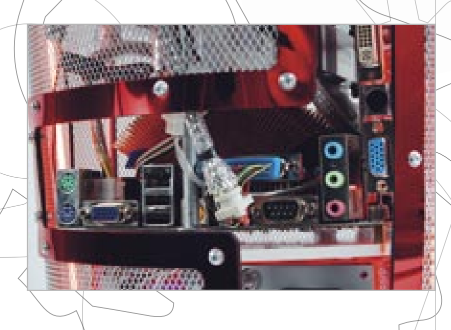






Charged!
Моддинг ПК похож на тюнинг авто: в обоих направлениях присутствуют как визуальные, так и технические виды модификаций. Если проводить параллели, то можно сказать, что визуальные аспекты (покраска, аэрография, подсветка и т. д.) во многом идентичны, а технические разнятся только механизмами и методами. Тюнинг-индустрия развита гораздо лучше своего младшего брата, и поэтому на рынке авто присутствует огромное количество различных интересных решений, как визуальных, так и технических. Последние малоинтересны широкой публике, а вот визуальные способны привлечь внимание.
До сих пор моддинг и тюнинг были слабо связаны друг с другом, за исключением небольшого количества зарубежных проектов. В России же «заряженного» (во всех смыслах этого сленгового слова) ПК еще не было. Создавая «Charged!», автор стремился опровергнуть заявления о том, что «классический» моддинг умер, и достойный восхищения проект может быть основан только на собственном шасси.

RECYCLE YOUR COMPUTER и CHARGED!



АВТОР Алексей Be'Wise Чистов
ГОРОД Москва
ПРИЗ Процессор Intel Pentium 4 550, материнская плата Intel Desktop Board D925XCV

Наверняка каждый человек хотя бы раз в своей жизни говорил что-то вроде «Пора этому компу на помойку» или «Сейчас я выброшу его из окна». Это могло произойти из-за очередного (или наоборот, внеочередного) зависания ПК или же из-за того, что железо уже устарело и не способно поддерживать современные приложения. После таких происшествий часто хочется отправить свой компьютер на переработку...

Однако в Украине утилизация ПК еще не распространена. Приходится как-то выходить из сложившейся ситуации: в сотый раз переставлять Windows или заменять комплектующие. Автор решил помочь уставшим измученным пользователям своим проектом Recycle Your Computer.

Идея заключается в том, чтобы компактно упаковать все составные части ПК в сетчатое мусорное ведро IKEA. Из-за нехватки свободного пространства расположить железо реально только в несколько «этажей», да и не каждая материнская плата туда поместится. Говоря конкретнее, здесь подошла бы либо VIA EPIA, либо плата формата mini-ITX. Использовать VIA не очень хотелось из-за малой расширяемости системы в целом и невысокой производительности. Поэтому выбор пал на Insight P4-ITX – полноценную материнскую плату под Pentium 4. Для размещения комплектующих была изготовлена акриловая этажерка. Она состоит из четырех полок, соединенных между собой шпильками диаметром 8 мм.

Внизу расположен блок питания, над ним – материнская плата и видеокарта. Сверху и снизу оставлено место, чтобы протянуть провода от БП на верхние уровни, а слева и справа сделаны выемки для вертикально стоящих неоновых ламп подсветки. На третьей полке находится дополнительная этажерка для приводов. Внизу есть свободное пространство для проводов и шлейфов.

На самом верхнем «блине» из оргстекла размещен вакуумно-люминесцентный дисплей, над ним – красный фильтр, изменяющий цвет символов со светло-зеленого на красно-оранжевый. Справа от дисплея – отверстия под 2 диода и кнопку *Reset*, слева – под кнопку *Power*. По центру расположен красный логотип проекта, а две ручки позволяют легко транспортировать корпус.

WHEEL CASE

АВТОР Александр Kolesy Колесников
ГОРОД Москва
ПРИЗ 19-дюймовый ЖК-монитор Samsung SyncMaster 910N

С точки зрения технологического исполнения и сложности реализации работа Александра Колесникова, безусловно, вне конкуренции. В прошлом году Александр участвовал с «классическим» проектом Kusabi на базе full tower Chieftec, а на этот раз представил очень оригинальное решение Wheel Case.

Как и положено проекту с таким названием, корпус стилизован под настоящее колесо автомобиля. Судя по размеру – от джипа. На поверхность «покрышки» нанесен специальный состав, бархатистый на ощупь. Рисунок «протектора» выполнен в виде кнопок клавиатуры. Привод DVD-ROM выезжает прямо из «покрышки» (по периметру он закрыт алюминиевой пластиной). Сверху над приводом закреплена еще одна пластина с выгравированным названием проекта. Материнская плата расположена разъемами вниз, так что подключение всех внешних устройств и шнура питания происходит через отверстие в основании корпуса.

Все управление производится с передней панели подставки, где размещены восемь переключателей с индикаторами: кнопки включения питания, перезагрузки, подсветки, включения двух стробоскопов, запуск двигателя, открытие/закрытие DVD-привода. Также в подставке установлена модифицированная панель термоконтроля Coolermaster Aerogate II, управляющая всеми вентиляторами в компьютере (процессорный кулер, охлаждение жесткого диска, вентилятор блока питания и маленький вентилятор в самом Aerogate) и имеющая четырехканальный термометр. В качестве подсветки используются не только традиционные лампы с холодным катодом, но и два стробоскопа. Самой оригинальной особенностью проекта, которую, к сожалению, невозможно отобразить на снимке, является вращение колесного диска. Механизм состоит из более чем 60 деталей, и его отладка заняла значительное время. Спицы и обод сделаны из пластика путем фрезеровки (на весь корпус потребовалось более двух километров прореза!) и покрашены под алюминий. Все покрасочные работы проводил московский художник, известный в моддерских кругах под псевдонимом Паук (он же приложил руку к проекту Charged! Алексея Чистова).



Панель управления


Рисунок протектора – раскладка клавиатуры

OTHER

Как уже отмечалось, все три победителя нашего конкурса уже участвовали в нем в прошлом году. На этот раз автор привез очень оригинальный системный блок: начинка компьютера размещена в корпусе от старого бобинного магнитофона «Юпитер». Характерный внешний вид сохранился даже несмотря на радикальную переделку – так, место бобин заняли два круглых окна с проволочными решетками. Тем не менее посетители выставки мгновенно узнавали в красно-желтом системном блоке исходное устройство. CD-ROM-привод расположен снаружи и также соответствует общей цветовой гамме. Обращает на себя внимание и резервуар для воды с воздушным насосом и синей подсветкой, выполненный из… обрезка лампы дневного света.



АВТОР Андрей Люшаков
ГОРОД Львов
ПРИЗ Система водяного охлаждения Zalman Reserator 1 и блок питания Zalman 400W, а также CD-Caddy

BIGBOG



АВТОР Богдан BigBog Сук
ГОРОД Киев
ПРИЗ Процессор Intel Pentium 4 540 и комплект охлаждения Aerocool, а также CD-Caddy

Этот проект, занявший четвертое место, является, пожалуй, идеальной демонстрацией предельного уровня качества, достижимого в домашних условиях, без применения высоких технологий и заводского оборудования. Этого не разглядеть на небольшой фотографии, но каждая мелочь сделана с максимальным вниманием к деталям. Рассказ о произведенных модификациях занял бы довольно много места, поэтому ограничимся перечислением основных моментов. Сам корпус – старый big tower формата AT, внутри которого размещено новое ATX-шасси. Очень качественная покраска и лакировка. Мощная ручка переноски – система весит около 30 кг. Самодельные акриловые ножки с подсветкой. LCD-индикатор на передней панели. И, конечно же, изюминка проекта: целый массив классических аналоговых индикаторов, сообщающих множество полезных данных о состоянии ПК.

A4 PROJECT

Корпус от Apple G4 является мечтой очень многих пользователей. Однако он не совместим со стандартом ATX, поэтому при практически абсолютном отсутствии внешних модификаций потребовалась серьезная переделка шасси – абсолютно все крепежи, детали и проставки не подходили для установки материнской платы ATX. Для размещения CD-ROM пришлось переделывать переднюю панель, высверливать кнопки управления компьютером, вырезать новые отверстия для устройств… Также добавлена шумоизоляция, а единственным элементом внешнего тюнинга стала фиолетовая подсветка.



АВТОР Эдуард DjEvis Соловьев
ГОРОД Ижевск
ПРИЗ Винчестер Samsung SP1614C 160 GB, набор Microsoft Wireless Desktop

DRAGON

Этот проект автор описывает так: «В восточной философии дракон является символом Вселенной, но каждый раз, открывая страницу в Интернете или запуская игру, я осознаю, что компьютер также представляет собой абстракцию этого мира, заключенную в оболочку. Для того и был выбран именно образ дракона и вообще восточный стиль, чтобы подчеркнуть данную параллель». Технически модификация представляет собой тканевый чехол с вышитым драконом и подсветкой, которая должна создавать иллюзию огня. Для боковой поверхности чехла использован атлас, который был вручную расшит тесьмой и палетками, передняя часть выполнена из велюра, также вышитого вручную. Чехол крепится с помощью липучек и легко снимается. В боковой поверхности корпуса сделано прямоугольное окно с подсветкой из гирлянды. Кроме минимальных затрат, преимущество данной модификации в ее универсальности – без всякой переделки чехол и подсветка могут быть приспособлены для любого корпуса стандартного размера.

АВТОР Оксана Лысенко
ГОРОД Фастов
ПРИЗ Универсальный оптический привод Samsung DVD+/-RW и набор Microsoft Wireless Desktop



» PC AUTUMN



Автор начал заниматься моддингом этим летом, после посещения одного из русскоязычных моддерских сайтов. Первым делом захотелось установить окно, потом подсветку, ну а дальше разыгралась фантазия! Идея проекта: соединение высоких технологий с живой природой. Корпус оформлен настоящими листьями, покрытыми специальным составом. Компьютер снабжен ручками для переноса. Установлена водяная система охлаждения 3R System Poseidon WCL-02 с ватерблоком от Aucma и помпой Atman. В боковой стенке вырезано окно. Имеется флуоресцентная лампа с холодным катодом производства SunBeam. Смонтирован четырехканальный контроллер с отдельным «замком зажигания». На задней стенке размещен прозрачный кулер от Titan, а на передней – два кулера для охлаждения HDD. CD-ROM Teac 540E покрашен в черный цвет. В блоке питания есть два регулятора для обоих кулеров. И наконец, использованы круглые шлейфы черного цвета от Akasa.

АВТОР Роман Данильченко
ГОРОД Северодонецк
ПРИЗ Корпус Lian-Li PC-70

» SUN SHINE

За основу проекта взят старый full tower формата AT. Приведение таких корпусов к стандарту ATX требует значительных усилий. В данном случае пришлось модифицировать крепежи под материнскую плату и блок питания, на что ушло много времени, так как корпус выполнен из качественной стали толщиной 1,5 мм. Целый месяц (!) заняло вырезание в боковой панели окна в форме солнца. Интересно выглядит аэрография с оригинальными блестками-«звездами» из страз. Установлены индикаторы напряжений и температуры воды. Еще одно окно сделано сзади над блоком питания. Имеется подсветка передней панели. На 5,25-дюймовой заглушке высечено название проекта – Sun Shine. Есть выключатели общей и светодиодной подсветки.

АВТОР Андрей ВиМ!!! Лунин
ГОРОД Запорожье
ПРИЗ Оперативная память 512 MB PC4000 GeiL Golden Dragon и CD-Caddy



МУЗЫКАЛЬНАЯ АКУСТИКА ALTEC LANSING

Максим Потапов

Акустика фирмы Altec Lansing давно завоевала наши симпатии своим великолепным звучанием. Комплекты с модельным номером 641 и 621 благодаря отличной конструкции сабвуферов и сателлитов буквально «обыгрывали» конкурентов в воспроизведении музыки. Но на смену им пришла следующая линейка, и она также не разочаровала. Мы рассмотрим две новинки, которые нам понравились больше всего, – топ-модель MX5021 и комплект среднего уровня CS21.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Шикарный комплект компьютерной акустики для меломанов

ЗА	ПРОТИВ
Великолепно звучит; не утомляет при длительном прослушивании; дизайн и качество исполнения выше всяких похвал	Бас бывает и поглубже, а цена на комплекты 2.1 – пониже

Конфигурация 2.1	**Сабвуфер** Диаметр динамика 6,5"
Суммарная мощность 90 Вт RMS	**Входы** Два аналоговых стереовхода (один на пульте)
Сателлиты Двухполосные, два среднечастотных динамика по 3", высокочастотный 1"	**Декодер** Нет

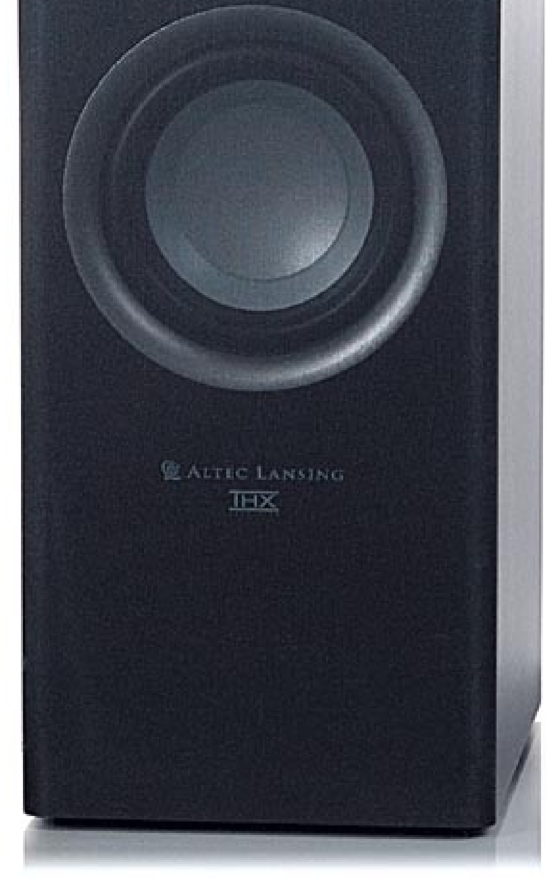
Altec Lansing MX5021

Цена – $190

Продукт предоставлен
FOLGAT AG, тел. (044) 239-2364









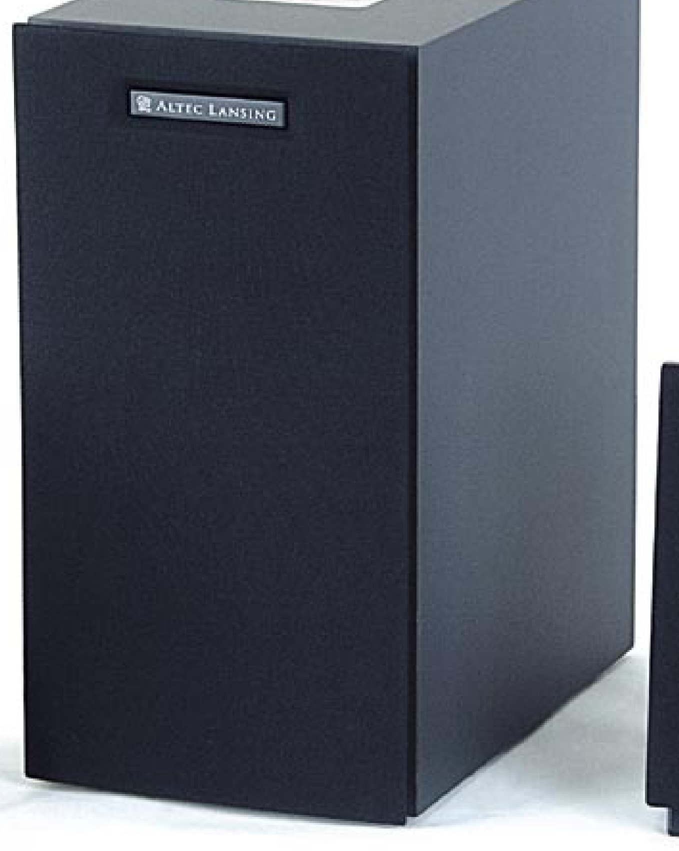
Похоже, Altec Lansing решила задать тон не только в области компьютерного звука, но и в сфере дизайна мультимедийной акустики. Уже не первый раз внешний вид ее колонок покоряет нас, и MX5021 – это просто блеск. Причем блеск во всех смыслах: отделка здесь сродни рояльной, а внимание к мельчайшим деталям – самое пристальное (чего стоит только пульт управления с «карманчиком» для ДУ и выходом на наушники). Общий стиль близок к тому, который продвигает законодатель мод компьютерного рынка – компания Apple. И Altec Lansing не упускает случая подчеркнуть направленность своего продукта на пользователей как PC, так и Mac.

Но что нас порадовало в дизайне больше всего, так это правильные пропорции: колонки довольно компактны и не загромождают стол и пространство под ним, но в то же время достаточно объемны, дабы звуку было где развернуться. Очевидно, плоская форма сателлитов стала причиной того, что в них вместо одного большого среднечастотного динамика используются два меньшего диаметра. В этом проявляется бережное отношение конструкторов к звуку: на нем не стали экономить в угоду дизайну, и THX-сертификация – тому подтверждение. Высокочастотный динамик имеет рупорное оформление, что положительно сказывается на чувствительности системы. У MX5021 уникальная способность очень внятно и разборчиво играть на небольших уровнях громкости – то, что нужно пользователям, проводящим много времени за компьютером. Но и на повышенной громкости (а запас по мощности довольно существенный) колонки не теряют самообладания – звук остается прозрачным и ни в коем случае не резким, в чем мы видим фирменную черту Altec Lansing. Воспроизведение не только мягкое и детальное, но и с красивой прорисовкой стереообраза. Сабвуфер гармонично дополняет сателлиты, и хотя любителям глубокого баса он может показаться «мелковатым», музыкальности ему не занимать. Трио MX5021 способно вознаградить слушателя новыми впечатлениями от казалось бы давно выученных композиций. А мягкий характер звучания этой сис-

темы не утомляет при длительном прослушивании.

Из недостатков отметим легкий пластмассовый оттенок, который иногда заметен на женском вокале и при попытке добавить верхних частот на старых, тускло звучащих записях. Однако же в современной музыке этого практически не будет слышно – там звук в большинстве случаев синтетический сам по себе. И не будем забывать, что данный комплект – всего лишь компьютерные колонки, и подходить к ним с мерками мира Hi-Fi не стоит, хотя цена заставляет об этом задуматься.

Получить практически то же качество звука по более доступной цене можно, приобретя другой продукт от Altec Lansing – CS21. Он является прямым наследником 621-й модели, одного из лучших комплектов 2.1 прошлых лет. Налицо косметические изменения, самое заметное из которых таково: на фоне черных решеток красиво светится фирменный шильдик. Теперь нет проводного пульта ДУ – кнопки включения и регулировки громкости находятся на сателлите, что даже в чем-то удобнее. А вот регулятор уровня басов остался на прежнем месте – на коммутационной панели сабвуфера, так что часто пользоваться им не захочется. Впрочем, в частой подстройке низкочастотной составляющей, скорее всего, не возникнет необходимости. Связано это с самым существенным изменением – появлением порта фазоинвертора, которого не было у сателлитов 621-й модели. За счет этого бас, воспроизводимый небольшими колонками, прибавил в весе, что самым положительным образом сказывается на общем звучании системы: сателлиты и сабвуфер играют более слитно, к тому же улучшается стереообраз. Комплект настолько хорошо работает за свою цену, что мы даже начинаем побаиваться за старшую модель MX5021 – действительно ли та качественнее на целых $50? Так или иначе, пока мы не встречали более музыкальных колонок среди комплектов 2.1 стоимостью до $150.





Altec Lansing CS21

Цена – $150

Продукт предоставлен
«Евро Плюс», тел. (044) 249-7231

Конфигурация 2.1
Суммарная мощность
110 Вт RMS
Сателлиты
Двухполосные, среднечастотный динамик 3", высокочастотный 1"
Сабвуфер
Диаметр динамика 6,5"
Входы
Два аналоговых стереовхода
Декодер
Нет



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшие из доступных компьютерных колонок для музыки

ЗА	ПРОТИВ
Звучание и конструкция – лучшие в своем классе	Фоновый шум, заметный в полной тишине; неудобный регулятор уровня басов





КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш)	$75
AMD Sempron 2400+ (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$60
Чипсет Intel i865PE для Celeron D	$80
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Sempron	$75
256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$45
Видеокарта на чипе GeForce FX 5500 128-bit, память 128 MB	$85
Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$72
Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$160
DVD-ROM/CD-RW Combo	$45
Интегрированное аудио	–
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
Клавиатура PS/2	$9
Мышь PS/2	$6
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
Акустика 2.0	$20
Внутренний модем PCI 56K V.90	$18

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $690/$670

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Sempron 3100+
$135

Первый бюджетный процессор для платформы Socket 754 сделал ее доступной широкому кругу пользователей. Хотя AMD Sempron 3100+ не поддерживает 64-битных вычислений, интегрированный контроллер памяти и шина HyperTransport позволяют данной модели развить быстродействие, достойное компьютера среднего класса. Линейка AMD Sempron позиционируется как конкурент Intel Celeron D, однако соревноваться ее старшим моделям придется уже с Pentium 4.

DVD+/-RW NEC ND-3500A
$85

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-3500A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.





ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ





Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Sempron 3100+ (1,8 GHz, Socket 754)	$135 $135	Интегрированное аудио 5.1	–
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800 для Sempron 3100+	$100 $95	Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	$85
2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$90	Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
Видеокарта на чипе GeForce FX 5900XT, память 128 MB	$200	Мышь оптическая, USB	$25
Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	$100	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz	$300	Акустика 5.1	$90
DVD+/-RW Dual Layer, мультиформатный	$85	Внешний модем 56K V.92	$65

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1340/$1335

Новому году – новую платформу! В наших рекомендованных конфигурациях наконец-то появилась материнская плата с разъемом LGA775 и поддержкой PCI Express. Мы неоднократно рассказывали о многочисленных достоинствах наиболее прогрессивной платформы Intel, и теперь смело можем посоветовать ее самым взыскательным пользователям. Немаловажную роль здесь сыграли изменения на рынке видеокарт (об этом поговорим чуть позже), а также усилия производителей по продвижению PCI Express и других инноваций.

Но приобщение к новым технологиям, как всегда, дается немалой ценой. Материнские платы на чипсете Intel 915P стоят в среднем $135, да и выбор их пока что невелик. Кроме того, цена PCI Express-видеокарт высшего класса начинается с $490, в то время как для старой AGP-платформы можно обойтись и акселератором за $340. Утешает, что нет необходимости переплачивать за память, как это требуется в случае со старшим представителем линейки чипсетов – Intel 925X(E). Материнские платы на базе Intel 915P поддерживают не только стандарт DDR2, но и обычный DDR, более того – встречаются и «всеядные» модели. Следует помнить, что модули DDR2-533 не дают прироста быстродействия, который бы оправдал существенную разницу в цене (до полутора раз) по сравнению с модулями DDR400. Соответственно незачем закладывать возможность будущей модернизации, так что на сегодняшний день имеет смысл остановиться на материнской плате с поддержкой только DDR и не обращать внимания на другие версии материнских плат на базе Intel 915P.

Для раскрытия потенциала новой платформы необходим винчестер с поддержкой технологии Native Command Queuing (маршрутизация очереди команд). Пока что на нашем рынке из высокоемких жестких дисков широко распространен лишь Seagate ST3160827AS (160 GB/8 MB), но конкуренты наверняка поспешат с внедрением NCQ, чтобы продукты Seagate недолго оставались в одиночестве. В частности, вот-вот должна поступить в

Radeon 9800 Pro 128 MB
$240

Видеокарты на базе чипа Radeon 9800 Pro по-прежнему остаются наилучшим выбором по соотношению цены и быстродействия. Достойной альтернативы среди AGP-моделей до $250… пока что нет. Исправить эту ситуацию смогут лишь продукты серий GeForce 6600 и Radeon X700. Все Radeon 9800 Pro, в отличие от моделей 9800/SE, выполнены по референсному дизайну, и различия между моделями от разных производителей заключаются в системе охлаждения и комплектации.



Western Digital WD2000JB
$125

Винчестеры на 200 GB обладают отличным соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется всего в $0,63. Это не хуже, чем у большинства моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Из моделей на 200 GB, доступных у нас, пока ни одна не поддерживает технологию NCQ, но вскоре должна поступить в продажу линейка Maxtor DiamondMax 10, которая исправит эту ситуацию.

продажу линейка Maxtor DiamondMax 10, а для профессионалов уже сейчас доступны высокоуровневые модели серии Maxtor MaXLine III с 16-мегабайтовым кэш-буфером.

Что же касается процессоров для платформы LGA775, с ними, как нетрудно догадаться, проблем нет и в обозримом будущем не предвидится. Стоимость моделей «нового формата» не выше, а иногда и ниже, чем у аналогичных моделей под Socket 478. А вот возможности модернизации – гораздо более широкие. И речь идет не столько о запасе тактовой частоты у Pentium 4 под LGA775 (до 3,8 GHz), сколько о технологических новшествах. Так, уже сегодня для Pentium 4 520, как и для многих других LGA775-процессоров, существует модификация с индексом J – 520J (*www.intel.com/products/processor_number/info.htm*). Отличие новой версии – в поддержке защитной функции Execute Disable Bit, внедренной в Windows XP Service Pack 2. Обновленная линейка в скором времени появится в продаже.

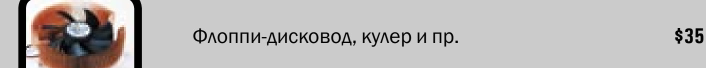
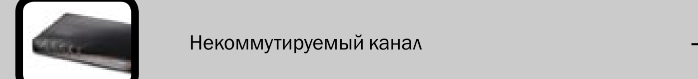
Ожидаются и другие нововведения: увеличение кэш-памяти второго уровня до 2 MB, повышение частоты шины FSB до 1066 MHz, а также поддержка 64-битных расширений и технология управления питанием. Таким образом, пользователи платформы LGA775 получат (если не сейчас, то позже) все преимущества современной процессорной архитектуры.

Итак, нынешняя система высокого уровня на платформе Intel имеет все основания называться «high-end ПК», о чем свидетельствуют и технологическое совершенство, и цена. На ее фоне рекомендованная нами платформа AMD64 выглядит уже не так представительно. И нам очень хотелось бы перевести систему под Athlon 64 на Socket 939, но сейчас нет такой возможности. Дело в том, что самая дешевая модель Athlon 64 с двухканальным контроллером памяти стоит около $300, да и выбор соответствующих материнских плат слишком беден, так что энтузиастам придется немного подождать. Тем более что уже на подходе процессоры с новым 0,09-микронным ядром Winchester, которые обладают рядом неоспоримых преимуществ по сравнению с нынешними 0,13-микронными Athlon 64. В частности, их характеризует значительно сниженное энергопотребление и как следствие – возможность использования малошумящих вентиляторов и лучшие перспективы для разгона. Но даже не это главное: наконец-то для платформы Socket 939 появятся процессоры дешевле $200! Рекомендованная цена для 0,09-микронного Athlon 64 3000+ составляет $180, и такой экземпляр вместе с более дорогостоящим Athlon 3200+ уже побывал в нашей Тестовой лаборатории. К тому времени, как данные модели появятся в широкой продаже, мы представим подробный отчет об испытаниях обоих процессоров.

Говоря о текущей платформе Socket 754, отметим, что цены на AMD Sempron 3100+ по-прежнему гораздо выше $100, поэтому, приобретая систему среднего уровня имеет смысл присмотреться к чуть более дорогому, но также и более производительному Athlon 64 2800+. По сравнению с декабрем наши конфигурации бюджетного и среднего классов не претерпели изменений, что немного разочаровывает. Нам хотелось бы, наконец, увидеть в таких системах акселераторы помощнее, благо для этого есть все предпосылки. Так, среди бюджетных видеокарт стоимостью до $100 появилось рекордное число различных моделей, и мы обязательно разберемся, «кто есть кто», в ближайшем номере. Вместе с тем, требования современных игр позволяют говорить о пригодности графического акселератора лишь с отметки $180. Выше данной ценовой планки находятся GeForce FX 5900XT и Radeon 9800 Pro, быстродействие которых можно на сегодняшний день принимать за отправную точку. Что же касается долгожданных AGP-версий GeForce 6600 GT и Radeon X700 Pro – воз и ныне там. Зато с PCI Express-версиями таких плат проблем уже нет, и это еще одна из причин ориентироваться на новую платформу Intel. Возвращаясь к системе высокого уровня, заметим, что GeForce 6800 128 MB за $340, право же, не самый лучший выбор, однако цена на более производительные альтернативы – GeForce 6800 GT и Radeon X800 Pro – приближается к $500. Таким образом, высокоуровневая AGP-видеокарта по разумной цене (до $300) остается пока только мечтой. Точно так же и старшие модели под PCI Express стоят дороже $450. Серии Radeon X700 и GeForce 6600 скорее бы подошли для ПК среднего уровня, но там возникает проблема с ценой на материнскую плату под PCI Express. Одним словом, хорошее редко бывает доступным, но это не мешает нам смотреть вперед – планировать покупку или модернизацию ПК исходя из оценок быстродействия, полученных сегодня (см. тест PCI Express-видеокарт в этом номере).

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

Intel Pentium 4 520 (2,8 GHz, 1 MB L2-кэш)	$175
AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, 512 KB L2-кэш)	$160
Чипсет Intel i915P для Pentium 4	$135
Чипсет VIA K8T800 для Athlon 64	$95
2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$165
Radeon X800 Pro 256 MB (PCI Express) для Intel	$490
GeForce 6800 128 MB (AGP 8X) для AMD	$340
200 GB, кэш-буфер 8 MB (для Intel: SATA/NCQ)	$125
17–19", время отклика 8–12 мс, DVI	$500
DVD+/-RW DL, мультиформатный	$85

Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
Клавиатура Logitech Media Keyboard	$30
 Мышь оптическая, USB	$40
 Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
 Акустика 7.1	$130
 Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $2135/$1930

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе Hot Line: *www.itc.ua/hl*.

ПЛАНШЕТНЫЕ СКАНЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	50	★★★★★	№ 7, июль 2003
BenQ Scan2Web 5000U	52	–	–
Microtek ScanMaker 3830	60	★★★★★	№ 7, июль 2003
Canon LiDE 30	85	★★★★★	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 4850	95	★★★★★	№ 12, декабрь 2003
Epson Perfection 2400 Photo	150	–	–

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z615	43	–	–
HP DeskJet 3550	70	–	–
Epson Stylus C65 Photo Edition	80	–	–
Canon Pixma iP1000	82	–	–
Epson Stylus C84 Photo Edition	98	–	–
HP Photosmart 7660	140	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	190	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 МВ кэш-буфер

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	72	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	72	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	90	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Samsung SP1213N	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	100	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	105	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	106	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Seagate ST3160827AS NCQ	110	–	–
200 GB Western Digital WD2000JB	123	–	–
200 GB Seagate ST3200822A	125	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	142	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 795DF	150	–	–
17" Samsung SyncMaster 757MB	175	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797DF	180	–	–
17" LG Flatron F720P	180	–	–
19" LG Flatron F920B	265	–	–
19" Samsung SyncMaster 959NF	320	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	330	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 8–12 мс, DVI

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" BenQ FP767-12	405	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730B	410	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730P	425	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	460	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" ViewSonic VG712b	490	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
17" NEC MultiSync LCD1770NX	500	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
17" BenQ FP783	508	★★★★★	№ 12, декабрь 2004
19" BenQ FP937s	560	★★★★☆	№ 12, декабрь 2004

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 7.1	35	–	–
Sound Blaster Audigy 2 7.1	60	–	–
Sound Blaster Audigy 2 ZS OEM	80	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	185	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

Azureus for Windows 2.2.0.3 Beta 11

Freeware

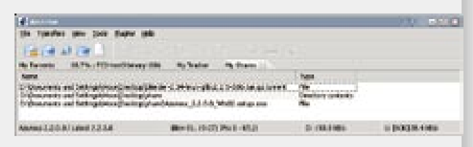
Разработчик Olivier Chalouhi

Web-сайт azureus.sourceforge.net

Размер 4,2 MB

Страница загрузки azureus.sourceforge.net/download.php

Лучший клиент сети обмена файлами BitTorrent, позволяющий в числе прочего ограничивать скорость загрузки и использовать закачку по расписанию.



Inno Setup 5.0.6

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Jordan Russell

Web-сайт www.jrsoftware.org/isinfo.php

Размер 1 MB

Страница загрузки www.jrsoftware.org/isdl.php

Inno Setup – полнофункциональная утилита для создания инсталляторов своих программ.

IsoBuster 1.7

Shareware

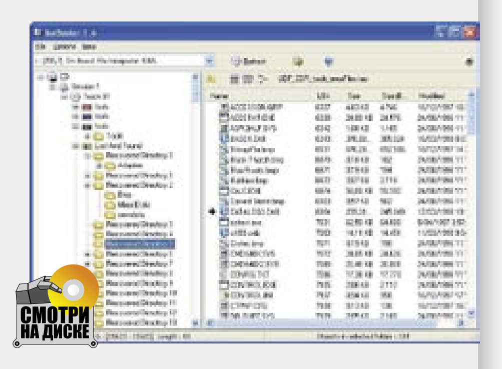
Разработчик Smart Projects

Web-сайт www.isobuster.com

Размер 2,4 MB

Страница загрузки www.smart-projects.net/isobusterdownload.htm

Мощная утилита для извлечения и восстановления данных с CD и DVD. В текущей версии добавили поддержку двухслойных DVD-R, незначительно улучшили интерфейс.



Miranda IM 0.4 RC1

Freeware

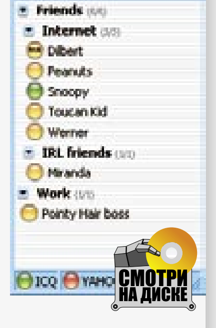
Разработчик Miranda

Web-сайт www.miranda-im.org

Размер 985 KB

Страница загрузки www.miranda-im.org/release/download.php

Очень хороший альтернативный ICQ-клиент, главными достоинствами которого являются маленький размер основной программы и отличная подборка подключаемых плагинов, позволяющих значительно расширить его возможности.



В первом релиз-кандидате версии 0.4 список контактов и база данных вынесены в отдельные плагины, оптимизирован интерфейс, добавлены новые опции в панель состояния, улучшена работа с протоколами AIM, MSN и IRC.

Mozilla Thunderbird for Windows 1.0 Final

Freeware

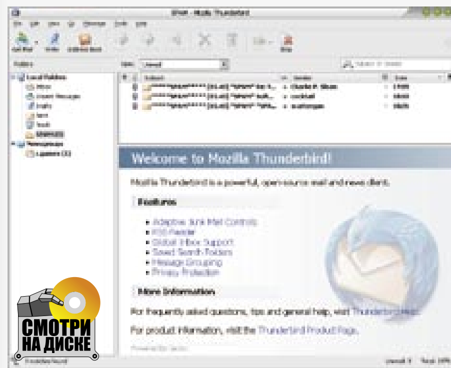
Разработчик The Mozilla Organization

Web-сайт www.mozilla.org/projects/thunderbird

Размер 5,7 MB

Страница загрузки www.mozilla.org/products/thunderbird/releases

Финальный релиз Mozilla Thunderbird – полностью переделанного компонента пакета Mozilla, отвечающего за работу с почтой. В версии 1.0 улучшены настройки безопасности, быстрый поиск, введена возможность группировки писем.



SpamArrow for Outlook 1.0 (for Outlook Express 1.10)

Shareware

Разработчик SpamArrow

Web-сайт www.spamarrow.com

Размер 2,4 MB

Страница загрузки www.spamarrow.com/download.html

Плагин для борьбы со спамом для популярного почтового клиента MS Outlook (как полной версии, так и Outlook Express). SpamArrow основан на одном из лучших антиспамерских фильтров – SpamAssassin. Среди достоинств этого плагина – использование байесовского (самообучающегося) алгоритма для определения спама.



Trillian 3.0 Build 967

Freeware

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик Cerulean Studios

Web-сайт www.trillian.cc

Размер 9,3 MB

Страница загрузки www.download.com/Trillian/3000-2150-10047473.html

Новая версия одного из самых популярных интернет-пейджеров. Trillian позволяет работать с протоколами IRC, AIM, ICQ, MSN и Yahoo! Messenger.

Website-Watcher 4.03 Beta 4

Shareware

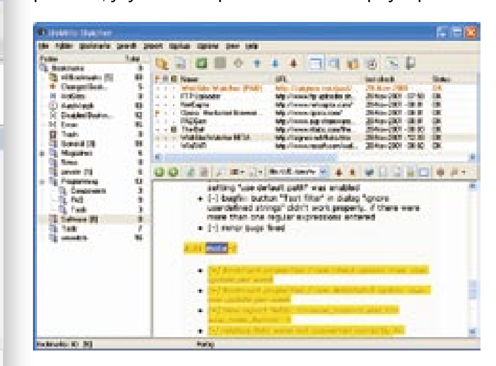
Разработчик Martin Aignesberger

Web-сайт www.aignes.com

Размер 2 MB

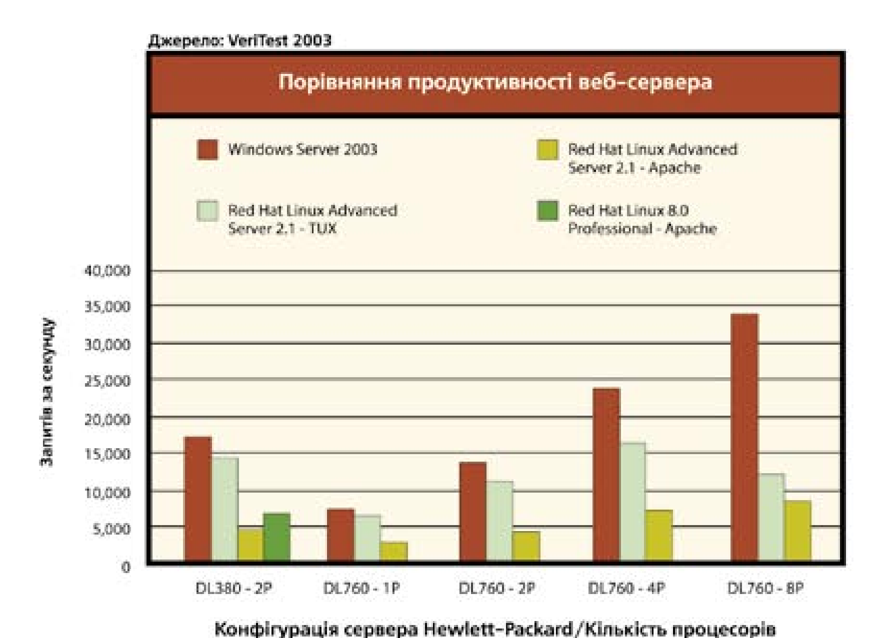
Страница загрузки www.aignes.com/download.htm

Программа проверяет неограниченное количество сайтов на предмет обновлений, позволяя пользователю сэкономить время. Кроме всего прочего, Website-Watcher может отслеживать и конвертировать трансляции RSS (новостные ленты) в читабельный формат. В последней версии исправлены найденные ошибки в работе с макросами, улучшен встроенный мини-браузер.



Microsoft

ЯКА ПЛАТФОРМА ЗАБЕЗПЕЧУЄ ВИЩУ ПРОДУКТІВНІСТЬ: WINDOWS ЧИ LINUX? РОЗГЛЯНЕМО РЕЗУЛЬТАТИ ВИПРОБУВАНЬ.

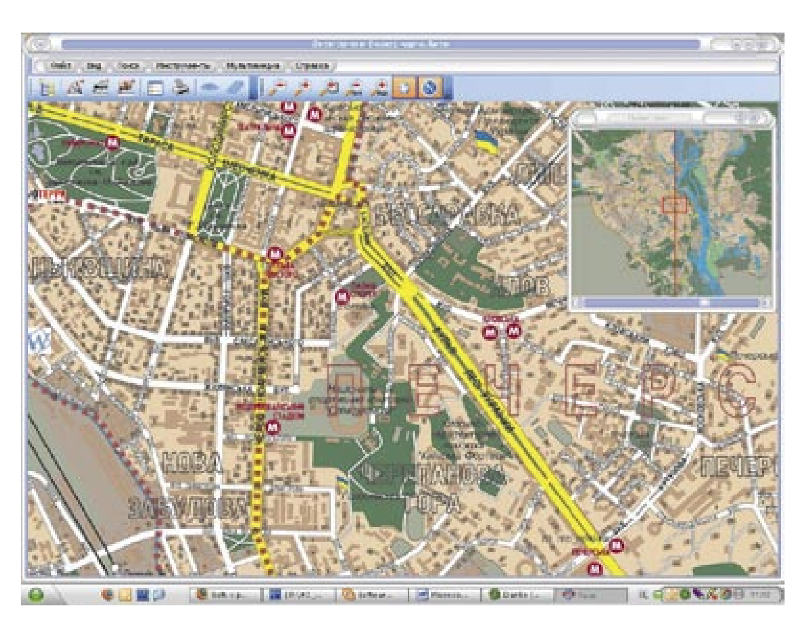


Платформа Windows забезпечила вищу (до 300 відсотків) пікову продуктивність веб-сервера в порівнянні з Linux за результатами недавнього еталонного тестування, проведеного VeriTest, провідною компанією з незалежних тестувань. Фактично (за даними VeriTest) платформа Windows Server™ 2003 з Internet Information Server (IIS) 6.0 випередила кожну випробувану конфігурацію Red Hat Linux, незалежно від моделі сервера чи кількості процесорів. Для отримання повних даних дослідження і додаткових результатів незалежних організацій відвідайте www.microsoft.com/Ukraine/getthefacts





Киев и Киевская область 2005 (11.0 и 4.0)



Цена – 35 грн

Разработчик ТОВ РА «Высокие технологии»

Web-сайт www.transnavi.com

Я пользуюсь электронными картами производства Transnavicom уже несколько лет и должен сказать, что с каждой версией они становятся все лучше и лучше. Очередной релиз это подтвердил.

Первое, что хочется отметить, – переработанный интерфейс программы. В предыдущих версиях различные украшательства заслоняли карту и зачастую мешали нормальной работе. В этот раз все очень прозрачно и удобно. Минимум кнопок, никаких ненужных элементов, весьма полезное окошко навигатора по карте, которое можно отключить.

Главные изменения, разумеется, заключаются в обновленных картах и базах. Действительно, почти все объекты, появившиеся в городе за 2004 год, теперь присутствуют на экране. С базой предприятий все не так однозначно. Беглая проверка показала, что хотя из нее исчезли закрывшиеся за год организации, пострадали и благополучно здравствующие заведения, которые были в предыдущей версии. Впрочем, таких ошибок очень мало, я, например, обнаружил только одну.

Система прокладки транспортных маршрутов тоже значительно переработана. Теперь программа корректно обрабатывает поездки с двумя и более пересадками. К сожалению, не обошлось без недостатков. В большинстве случаев утилита предлагает пользоваться маршрутными такси, даже если проехать на метро гораздо удобнее. Путем ручных манипуляций с конфигурационными файлами удалось сократить количество таких ошибок, но избавиться от них совсем не получилось. Разработчики сообщили, что в ближайшем патче данный недостаток будет исправлен. Впрочем, пользователь волен выбирать транспортные средства прямо в интерфейсе, поэтому не думаю, что проблема доставит серьезные неудобства.

Автомобильный маршрутизатор отрабатывает вполне корректно, но, к сожалению, не учитывает качества дороги и иногда вместо хорошей трассы предлагает ехать по разбитым грунтовкам. За полным отсутствием конкурентов это нельзя считать большим недостатком, но в работе учитывать стоит.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасное подспорье для жителей и гостей Киева

ЗА	ПРОТИВ
Точная карта; обновленные маршруты и базы данных; удобный интерфейс	Проблемы с прокладкой пути общественным транспортом

GuitarPro 4.1.0

Shareware (регистрация – $59)

Разработчик GuitarPro

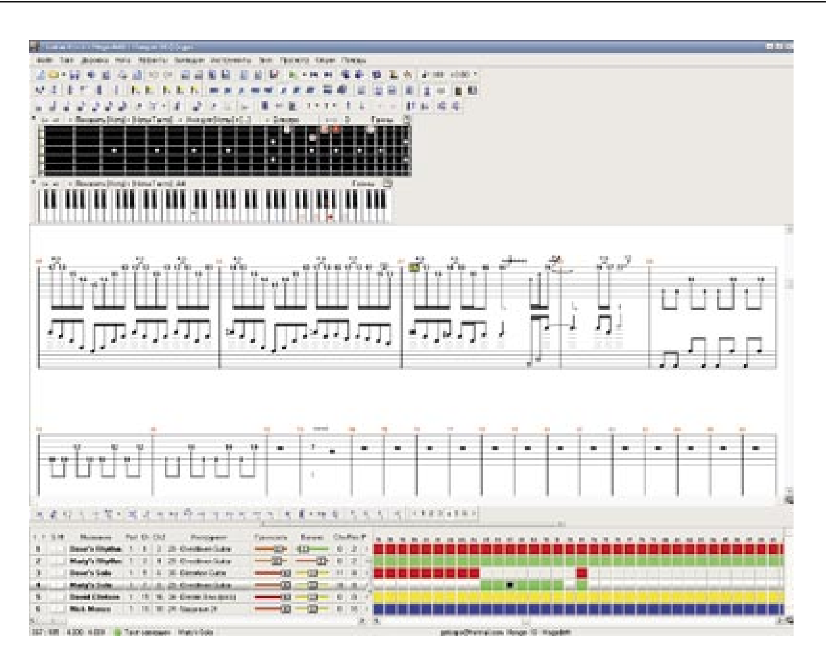
Web-сайт www.guitar-pro.com

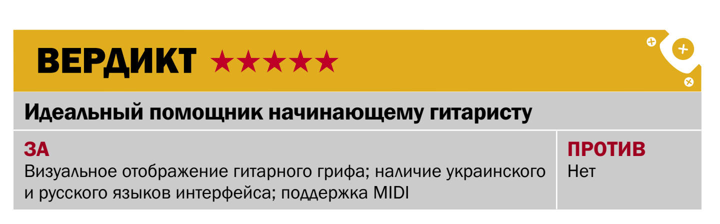
Размер 8,2 MB

Страница загрузки www.guitar-pro.com/eng/Downloads.php

Изучение музыкальной грамоты и игры на гитаре не всем дается легко. Владельцев инструментов, пожалуй, все же больше, чем действительно умеющих играть. В большинстве случаев сложность представляет нотная грамота, которая используется при записи музыкальных произведений. Начинающим довольно трудно сориентироваться в неизвестных символах, да и желание как можно быстрее что-нибудь сыграть не позволяет серьезно подойти к процессу обучения. Специально для таких людей придуман альтернативный способ записи, названный табулатурой. Именно он и используется в GuitarPro для того, что дать более наглядное представление о том, как нужно играть ту или иную композицию, благодаря чему из простого нотного редактора программа превращается в универсальный инструмент для гитариста. Записать собственное произведение в GuitarPro очень просто – можно воспользоваться нотным окном и делать все «по-взрослому» или же прямо на виртуальном гитарном рифе указывать лады с нажатыми струнами. Если хочется чего-то более серьезного, чем сольная партия, – пожалуйста, 256 треков могут заполняться любым инструментом из вашего набора MIDI, создавая таким образом целый ансамбль песни и пляски.

В том случае, когда вашей целью является не создание, а изучение музыки, обязательно зайдите на *www.mysongbook.com* – к вашим услугам около 36 000 бесплатных файлов в формате GuitarPro с качественно подобранными композициями известных групп и музыкантов. Большинство из них содержат полный набор треков, включая бас-гитару и ударные, и потому пользоваться этими файлами намного приятнее, чем простыми текстовыми табулатурами. Открыв такой файл, можно аккорд за аккордом изучить любую мелодию, копируя положение пальцев с виртуальной гитары. Особое удовольствие доставит отключение гитарной партии и использование остальных инструментов в качестве аккомпанемента вашей игре.



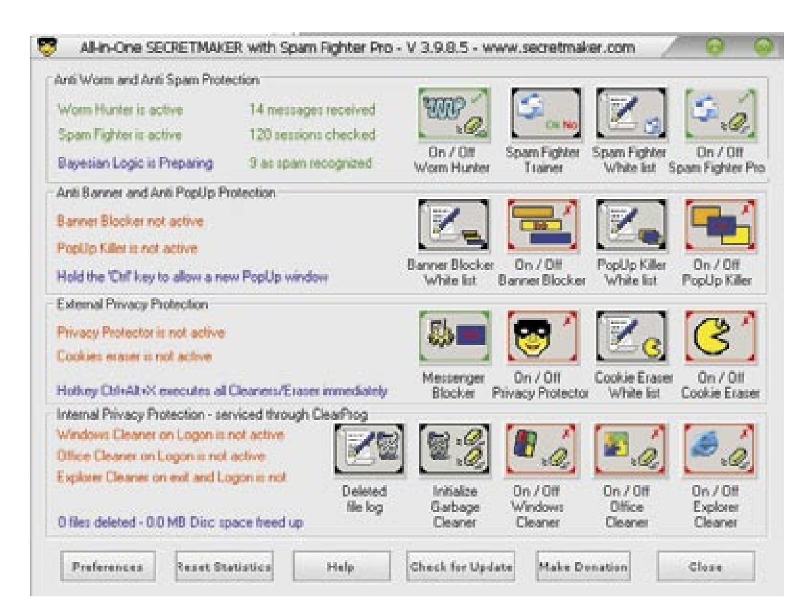


ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный помощник начинающему гитаристу

ЗА	ПРОТИВ
Визуальное отображение гитарного грифа; наличие украинского и русского языков интерфейса; поддержка MIDI	Нет

All-in-One Secretmaker



Freeware

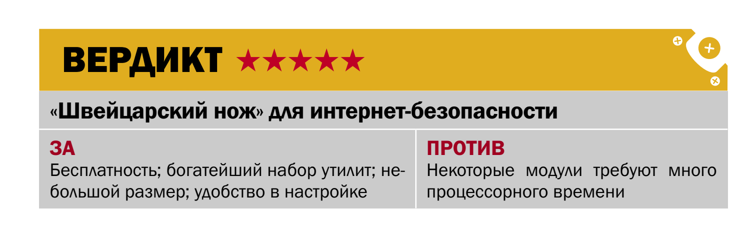
Разработчик Secretmaker Team
Web-сайт www.secretmaker.com
Размер 940 KB
Страница загрузки www.secretmaker.com/downloads/default.html

Поиск идеального средства защиты от спама – насущная проблема, которая волнует всех пользователей Интернета. До сих пор мы рекомендовали отличный прокси-сервер SAProxy, однако совсем недавно его с потрохами приобрела Yahoo!, так что пришлось искать новое решение.

Впервые натолкнувшись на Secretmaker, мы были, честно говоря, поражены. Восемь удобнейших утилит на все случаи жизни размером меньше мегабайта и при этом абсолютно бесплатно!

Опробовав их в деле, можем сразу сказать – Secretmaker должен быть установлен на каждом компьютере, владельца которого беспокоит собственная безопасность в Сети. Во-первых, защита от спама здесь реализована просто идеально. Сложная настройка не требуется, программа сама перехватывает обращения к POP3 и определяет ненужные сообщения. Встроенный байесовский фильтр легко обучается прямо из интерфейса. Да, сначала необученный Secretmaker показал результаты хуже, чем «матерый» SAProxy, натасканный на почти десятитысячной базе отборного спама, однако уже через пару дней Secretmaker работал не хуже.

Среди других возможностей – борьба с «червями», которые могут отсылать с вашего компьютера нежелательную почту; отсеивание рекламы и pop-ups (опять-таки, настройка не требуется); очистка логов и истории открытых файлов в разных программах; удаление ненужных файлов и блокировка cookies. При этом Secretmaker занимает совсем немного места в оперативной памяти (хотя включение некоторых модулей почему-то его очень сильно раздувает) и работает довольно быстро. Выбор редакции, однозначно.



ВЕРДИКТ ★★★★★

«Швейцарский нож» для интернет-безопасности

ЗА	ПРОТИВ
Бесплатность; богатейший набор утилит; небольшой размер; удобство в настройке	Некоторые модули требуют много процессорного времени

Game Collector 1.4

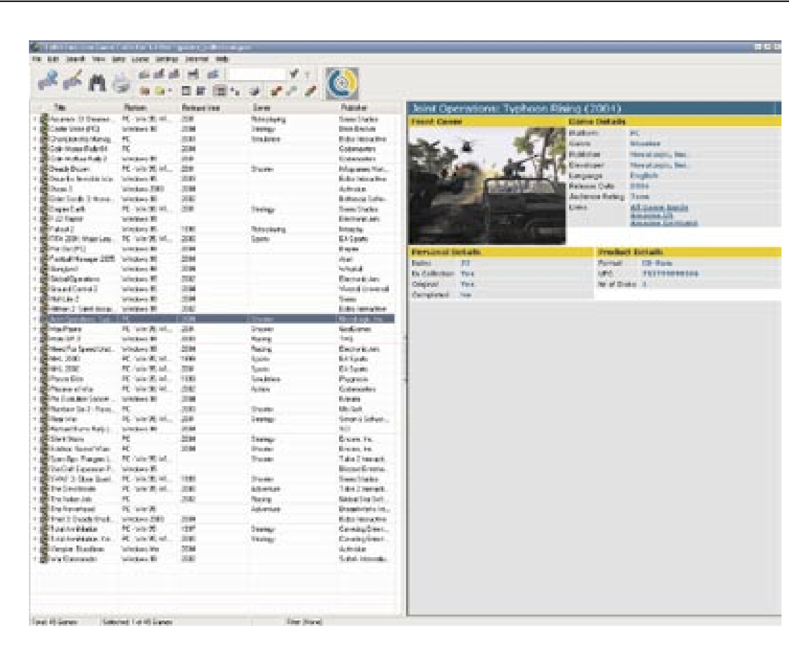
Shareware (регистрация – $39,95)

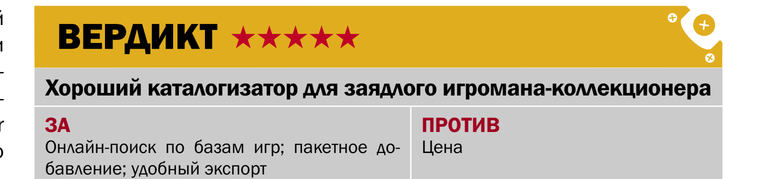
Разработчик Collectorz BV
Web-сайт www.collectorz.com
Размер 2,6 MB
Страница загрузки www.collectorz.com/game/download.php

В один прекрасный день, взглянув на стопку игровых дисков на полке или в шкафу, вы поймете, что неплохо было бы привести все это в порядок. Да и память в определенный момент может подвести, особенно если искомая игра куплена несколько лет назад. Конечно, можно открыть текстовый редактор и попытаться создать каталог, в который заносить сведения о содержимом всех пыльных коробок с антресоли, но есть вариант и получше – установить Game Collector, умеющий собирать всевозможную информацию об играх буквально по одному клику. Без интернет-подключения в этом случае, естественно, не обойтись, поскольку программа ищет данные в базах крупнейшего интернет-магазина Amazon (www.amazon.com) и игрового сайта All Game Guide (www.allgame.com). Достаточно ввести название игры и платформу (опционально), чтобы получить примерный список обнаруженных соответствий на этих ресурсах. Таким образом, база может содержать умопомрачительное количество информации, начиная от жанра и даты релиза игры и заканчивая возрастным рейтингом и сведениями о наличии сетевой части или поддержке игровых устройств.

Весьма полезным оказался пакетный режим добавления игр в базу (Advanced Mode). Он занимается поиском сразу по нескольким заданным названиям, избавляя пользователя от рутинной траты драгоценного интернет-времени. Останется только выбрать нужный вариант для каждой найденной игры, и Game Collector сам добавит их в базу.

Полученный каталог легко экспортировать в HTML и организовать отличный иллюстрированный онлайн-каталог для знакомых или друзей, с которыми вы собираетесь обмениваться дисками. Единственным минусом Game Collector стала цена, вполне сравнимая со стоимостью современной игры.





ВЕРДИКТ ★★★★★

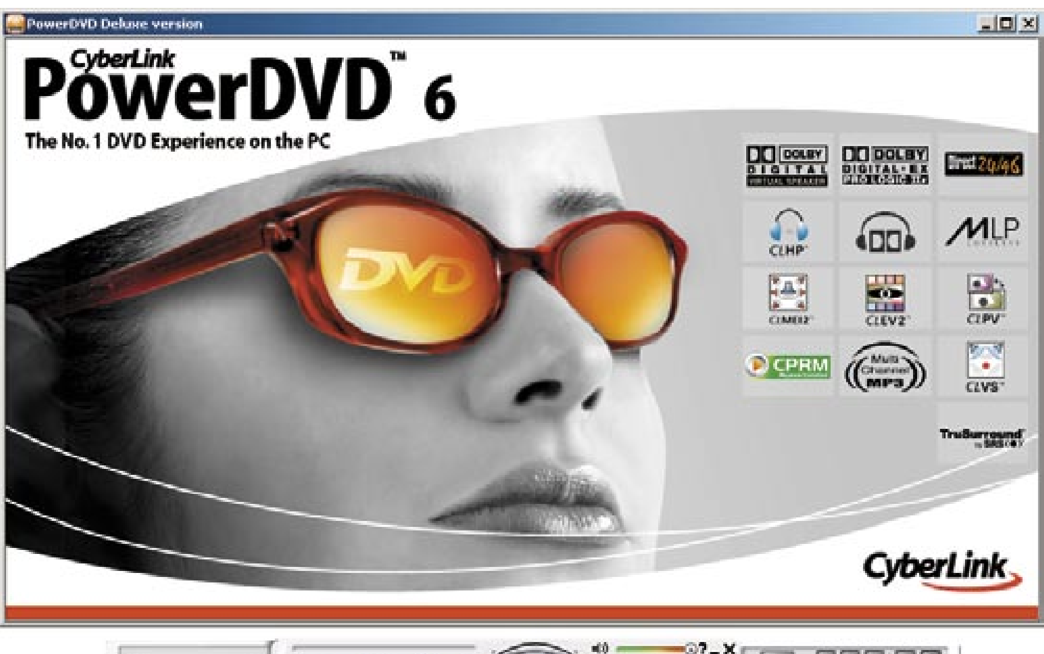
Хороший каталогизатор для заядлого игромана-коллекционера

ЗА	ПРОТИВ
Онлайн-поиск по базам игр; пакетное добавление; удобный экспорт	Цена

CYBERLINK POWERDVD 6 DELUXE EDITION

Станислав Олесь

Несколько месяцев назад компания InterVideo представила очередную версию своего проигрывателя DVD – WinDVD 6.0, установив тем самым новые стандарты функциональности и качества среди программных DVD-плееров. И вот теперь, желая взять реванш, ее главный конкурент – фирма Cyberlink – выпустила PowerDVD 6 (заметим, что даже номера версий совпадают). Что ж, посмотрим, станет ли этот плеер достойным ответом сопернику.





ВЕРДИКТ ★★★★★

Достойный соперник продукту InterVideo

ЗА	ПРОТИВ
Множество нововведений; удобный интерфейс	Отсутствие технологии, подобной TrimensionDNM у WinDVD

Shareware, $70

Разработчик CyberLink
Web-сайт www.gocyberlink.com
Размер 11,5 MB
Страница загрузки www.gocyberlink.com/english/download/download.jsp

По традиции программе в очередной раз сменили интерфейс – новый вариант под названием *Glamor*, надо признать, получился весьма удачным. Впрочем, для консервативно настроенных пользователей предлагается более привычный дизайн из старых версий.

Что касается нововведений в функциональной части, то их предостаточно – программа может похвастаться новыми алгоритмами видео- и аудиообработки.

В области видео самым востребованным, пожалуй, является *CLEV-2 (Cyberlink Eagle Vision 2)*, изменяющий яркость и цветность картинки, чтобы улучшить видимость мелких деталей и достичь «натуральности» цветов. Для оценки работы алгоритма достаточно выбрать режим *CLEV-2-Split*, в котором изменения коснутся лишь половины изображения, а вторая половина, для контраста, останется прежней. Характер оптимизации можно устанавливать с помощью набора профилей (*Original, Bright, Vivid* или *Theater*) или же использовать индивидуальную настройку. Особо *CLEV-2* рекомендуется владельцам ЖК-мониторов.

Более специфичным, однако не менее полезным можно назвать алгоритм *Smart (Adaptive) Video Deinterlacing*, предназначенный для обработки черезстрочных изображений. Они естественно смотрятся на обычном телевизоре, но плохо подходят для устройств с прогрессивной разверткой (мониторы, проекторы). Покадрово анализируя видеопоток, алгоритм определяет оптимальный метод обработки, чтобы картинка не выглядела ни размыто, ни «зубчато», как это бывает в подобных ситуациях.

Впрочем, пользователь сам может выбрать наилучший с его точки зрения способ деинтерлейсинга (избавления от полос) – *Pixel Adaptive, Median* или *Bob*.

В области звука предлагается *CLMEI-2* (*Cyberlink Multichannel Environment Impression 2*) – «то же, что и Dolby Prologic II, только лучше». Иными словами – возможность воспроизвести любой стереосигнал, задействуя все колонки аудиосистемы, вплоть до 7.1. По традиции пользователю предоставляется несколько режимов на выбор: *Music, Movie, Onstage*. Не забыты и обладатели стереосистем – им предлагается обратная операция: проигрывание многоканальных треков через две колонки с попыткой сохранить «окружение звуком» при помощи *CLVS (Cyberlink Virtual Speakers)*. В зависимости от предпочтений, можно установить любой из трех типов «окружения» – *Living Room, Theater* или *Stadium*. Владельцам наушников пригодится схожий алгоритм *CLHP (Cyberlink HeadPhone technology)*.

Не отстает PowerDVD 6 от своего конкурента и по части поддержки разных форматов. Плеер «понимает» диски DVD-Audio, причем даже сжатые без потерь при помощи *MLP (Meridian Lossless Packing)*. Проигрываются DivX Pro и H.264, а также форматы высокого разрешения MPEG-2 HD и WMV HD. Более того, владельцы бытовых рекордеров также смогут просмотреть свои записи (форматы DVD-VR и DVD+VR, которые несколько отличаются от обычных DVD-Video).

Полезной возможностью может оказаться *CLPV (Cyberlink PanoVision)* – растягивание картинки «неподходящих» пропорций на весь экран с минимальными искажениями в центре. Типичным примером служит просмотр фильма с форматом кадра 16:9 на обычном мониторе с соотношением сторон 4:3. Использование CLPV придется по вкусу тем, кого не устраивают большие черные полосы сверху и снизу.

Вскользь упомянем и классический джентльменский набор, делающий просмотр более комфортным. Это и создание закладок с возможностью «зациклить» просмотр между двумя точками (A–B), и захват кадров, и гибкие настройки управления, позволяющие назначить нужные функции колесику мыши, изменить положение OSD-экрана или набор кнопок для управления в полноэкранном режиме. Не забыты владельцы ноутбуков – для них имеются настройки энергосбережения, которые помогают достичь компромисса между качеством воспроизведения и его продолжительностью.

В целом же можно констатировать, что программа удалась как в технологическом плане, так и в плане удобства управления, поэтому наверняка найдет своих поклонников.

VIRTUAL PC 2004

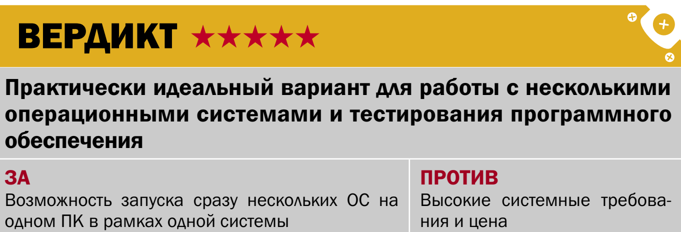
Ростислав Панчук

Несмотря на всю универсальность и надежность Windows XP SP2, зачастую одной операционной системы для нужд пользователя оказывается недостаточно. Например, нужно протестировать свежезагруженное из Интернета ПО, поработать с альтернативной ОС или насладиться ретрогеймингом. Как правило, для этого приходится создавать отдельный раздел на 5–10 GB и ставить туда другую операционную систему, на которой и проводить свои эксперименты. Подобную процедуру вряд ли назовешь особо приятной, да и невозможность одновременной работы двух ОС тоже не добавляет энтузиазма. К счастью, корпорация Microsoft предоставила уникальный в своем роде продукт – Virtual PC, позволяющий в прямом смысле создавать множество виртуальных ПК на базе одной-единственной системы.

Shareware (45 дней trial, регистрация – $129)

Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/windows/virtualpc
Размер 16 MB





ВЕРДИКТ ★★★★★

Практически идеальный вариант для работы с несколькими операционными системами и тестирования программного обеспечения

ЗА
Возможность запуска сразу нескольких ОС на одном ПК в рамках одной системы

ПРОТИВ
Высокие системные требования и цена

Разумеется, такой подход имеет и свои недостатки по сравнению с «классическим» вариантом. Так как все эти виртуальные машины будут паразитировать на системных ресурсах вашего ПК, без современной конфигурации (в районе 2 GHz/512 MB RAM) уже не обойтись. Кроме того, ресурсоемкие ОС вроде Windows XP могут *очень* медленно функционировать, особенно если на хосте установлена Windows XP SP2.

В корне решить данную проблему призван компонент Virtual Machine Additions, существенно ускоряющий работу с графической подсистемой памяти и расширяющий возможности виртуальных систем.

Как же, собственно, выглядит работа с Virtual PC? Каждый из таких «компьютеров» может функционировать как в оконном, так и полноэкранном режиме (комбинация клавиш *Alt+Enter*). В последнем случае работа с ними не отличается от таковой на обычном ПК. Главное – не забывать о клавише Alt, отвечающей за переключение мыши на главную машину, иначе нетрудно и запаниковать. Кроме того, можно в любой момент сохранить состояние каждого из VPC и в следующий раз продолжить с того же места, где вы остановились ранее. Поддержка дискет и CD/DVD осуществляется как путем перехвата у хоста управления над соответствующими приводами, так и прямой эмуляцией ISO-образов с жесткого диска. Обмен данными между виртуальными машинами и «материнским» ПК реализуется простым Drag'n'Drop, стирающим грани между различными ОС и файловыми системами. При желании можно даже создать виртуальную локальную сеть с роутером и т. п., в том числе и в виде подсети реально существующей ЛВС.

Таким образом, Microsoft Virtual PC – это практически идеальный вариант для работы с любой ОС и любым ПО без риска «загрязнить» или «убить» главную операционную систему. Да и в обслуживании виртуальные компьютеры куда проще обычных: достаточно заархивировать их основные файлы (например, *Virtual Machine.vhd* и *Virtual Machine.vsv*), и при возникновении ЧП попросту переписать их поверх старых.



MOZILLA FIREFOX



Сергей Галёнкин

Великая браузерная война закончилась пять лет назад полной и окончательной победой Microsoft Internet Explorer. Он действительно был лучше конкурирующего продукта Netscape по многим параметрам, однако с тех пор кое-что изменилось.

Заметим, что в то время проблемы безопасности браузеров практически не было. Основным способом распространения троянских программ являлась электронная почта, а понятия «похищение браузера» и вовсе не существовало.

К тому же основное соперничество между Microsoft и Netscape шло не за самый быстрый или самый удобный способ путешествия по Интернету. Основные силы компаний были брошены на максимально полную поддержку наибольшего количества новых возможностей, предоставляемых Сетью. До сих пор можно встретить сайты, оптимизированные под одну из когда-то конкурировавших платформ, – ужасная глупость, разумеется.

Полная победа над соперниками и длительное доминирование на рынке не пошло Internet Explorer на пользу. Последний год компания Microsoft в основном латала обнаруженные в нем дыры, а многочисленные сторонние разработчики создавали собственные надстройки для него – их обзор вы без труда обнаружите в «ДПК», № 5, 2004.

Появление нового конкурента Internet Explorer было лишь делом времени. Таким стал Mozilla, бесплатный набор с открытым кодом из браузера и почтового клиента, созданный группой

Freeware

Разработчик
Mozilla foundation

Web-сайт
www.mozilla.org

Размер
4,7 MB

Страница загрузки
download.mozilla.org/?product=firefox&os=win&lang=en-US

ВЕРДИКТ
★★★★★

Лучший браузер на данный момент

ЗА
Высокая скорость работы; безопасность; надежность; возможность подключения плагинов

ПРОТИВ
Нет

энтузиастов. Однако, несмотря на то что он был лучше IE по многим параметрам, его размеры и быстродействие все еще оставляли желать лучшего. К тому же не все пользователи хотели использовать для e-mail встроенную утилиту Mozilla.

Поэтому те же разработчики создали Firefox – максимально облегченный браузер, размером меньше 5 MB, включающий в себя все самое необходимое для путешествия в Сети.

Главное преимущество Firefox – это то, что он не является Internet Explorer. В последнее время было написано столько вирусов, троянов и прочих вредоносных программ, ориентированных на детище Microsoft, что использовать его для работы в Интернете стало крайне небезопасно. Бывалые сетенавты наверняка неоднократно сталкивались со всплывающими окнами, перехватом домашней страницы, подменой адреса и прочими «прелестями» IE. Firefox лишен всех этих недостатков.

Второй плюс «Огненного лиса» – его потрясающее быстродействие. Разумеется, страницы не загружаются быстрее, однако их обработка осуществляется на порядок лучше. Двадцать открытых окон Internet Explorer с графически насыщенными сайтами могут поставить на колени даже достаточно быстрый современный ПК. Firefox прекрасно справляется с такими испытаниями. Более того, грамотная работа с памятью практически исключает ее утечки, так что браузер отлично функционирует даже после восьми часов непрерывного использования, а тот же IE нужно периодически перезапускать.

И третье преимущество – продуманный интерфейс. Это относится не только к удобным вкладкам (tabs) или к полностью настраиваемому внешнему виду. В Firefox реализована мощнейшая поддержка дополнительных модулей, которая позволяет любому более-менее опытному программисту создавать свои дополнения. Обязательно посетите сайт update.mozilla.org – там вы найдете несколько сотен полезнейших плагинов буквально на любой вкус (самые интересные из них представлены во врезке).

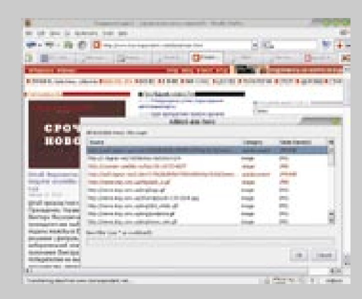
Вполне очевидно, что у Firefox есть и минусы. Главный из них, как ни парадоксально, – это то, что Firefox не является Internet Explorer. Из-за этого некоторые сайты, специально оптимизированные под возможности IE, будут некорректно отображаться в Firefox. Утилиты, предполагающие использование браузера Microsoft, также не всегда правильно работают с альтернативным продуктом. Например, удобнейший Google Desktop Search не ищет в кэше Firefox, так что приходится устанавливать специальный модуль Slogger для обеспечения совместимости.

Плагины для Firefox

Все упомянутые дополнения можно загрузить с сайта https://addons.update.mozilla.org/extensions/?os=Windows&application=firefox

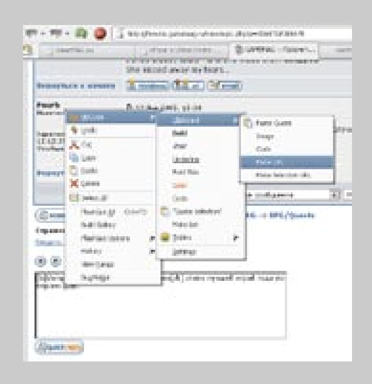
Adblock

Если вы до сих пор не применяете специальный прокси-сервер для борьбы с рекламой, то Adblock – первое дополнение для Firefox, которое вам следует установить. Он позволяет отсекать нежелательное содержимое – iframe, изображения и флэш-анимацию – буквально двумя щелчками мыши. Используйте либо специальные панельки Adblock возле рекламы, либо соответствующий пункт контекстного меню.



BBCode

Этот плагин пригодится тем, кто много общается на популярных форумах. Как вы, наверное, знаете, в движках конференций вроде phpbb или invision имеется поддержка специальных кодов BBCode для выделения и форматирования текста, вставки ссылок, цитат и изображений. Данное дополнение позволяет выполнять все эти действия из простого контекстного меню.

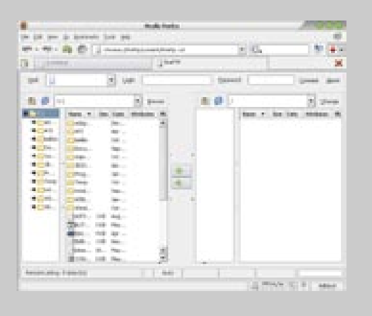


BugMeNot

Многие хорошие сайты, особенно официальные страницы авторитетных западных изданий (вроде Chicago Tribune), перед просмотром представленных на них статей требуют бесплатной регистрации. И если вам нужен только один материал, то тратить время на это обычно не хочется. BugMeNot – база готовых учетных записей для подобных ресурсов, позволяющая свободно посещать их любому желающему.

fireFTP

Mozilla Firefox прекрасно работает с протоколом ftp и позволяет без проблем загружать файлы, расположенные на ftp-серверах. Однако просмотр дерева папок не очень удобен, да и загружать на сервер по умолчанию невозможно. fireFTP – полноценный FTP-клиент, который работает во вкладке браузера, не занимает много места и прекрасно справляется со своими задачами.



FlashGot

Очень многие наши читатели используют для закачки файлов из Интернета популярный менеджер загрузки FlashGet. К сожалению, по умолчанию он не способен подхватывать ссылки из Firefox. Эту проблему легко решает плагин FlashGot, который добавляет в контекстное меню соответствующие команды как для одного, так и для нескольких файлов.

Google PageRank Status

Поисковая система Google ранжирует сайты по уровню их значимости, который называется PageRank и вычисляется по довольно сложному алгоритму. В целом можно уверенно утверждать, что чем выше показатель PR, тем более сайт авторитетен в своей области. Полезно знать данный показатель для посещаемого сайта, чтобы не попасть впросак. Плагин, собственно, и демонстрирует в нижнем правом углу этот параметр.

ImageZoom

Разрешение мониторов становится все выше и выше, а некоторые дизайнеры все никак не привыкнут к этому факту. Вот и встречаются картинки, оптимизированные под допотопные 800×600 с настолько мелкими деталями, что разглядеть их в, скажем, 1600×1200 довольно сложно. ImageZoom дает возможность увеличивать (и уменьшать) любое изображение на Web-странице – от логотипов и комиксов до фотографий. Просто и очень удобно.



Mozilla Archive Format

Когда вы сохраняете страницу из Интернета на жесткий диск, она, как правило, состоит из нескольких файлов. Это может быть удобно для одноразового просмотра, но для обмена такими документами лучше использовать архивный формат вроде RDF или MHTML: и место экономится, и все хранится в одном файле.

Tabbrowser Preferences

По умолчанию Mozilla Firefox прекрасно работает с вкладками (их еще называют «табы»), однако не все настройки доступны пользователю. По сути, данный плагин не добавляет никакой дополнительной функциональности, он просто позволяет редактировать ранее скрытые параметры Firefox. Если вас почему-то не устраивают стандартные установки – обязательно воспользуйтесь им.



Translate

Если еще несколько лет назад абсолютное большинство страниц в Сети были англоязычными, то в настоящее время нельзя выделить доминирующий язык. Теперь для комфортной работы со всем содержимым нужно либо быть полиглотом, либо использовать сервисы перевода. Такие, как этот удобный плагин.

Справочники лекарственных средств

Николай Корж

При невероятно большом количестве фармакологических продуктов, рекламируемых на нашем телевидении, транспорте и бигбордах, довольно сложно понять, что лучше всего делать, когда, к примеру, вдруг заложило нос. И хорошо, если это просто легкая простуда – всегда найдутся десятки компаний, позиционирующих свой продукт как универсальное средство почти от всех болезней. А когда проблема выглядит серьезней, вот тут-то и могут возникнуть вопросы и недоверие к красочным роликам на ТВ. Как правило, в аптеке вам посоветуют одно, лечащий врач – другое, а бабушка или любимая соседка – третье лекарство от недомогания, которое, возможно, пройдет и без приема горьких таблеток и пилюль.

Фармакологические справочники в первую очередь необходимы студентам фармацевтических университетов или абитуриентам. Однако не лишней будет подобная лекарственная база данных и для простых пользователей, совершенно не связанных с медициной. С помощью справочника легко узнать настоящего производителя и назначение лекарства, купленного в соседней аптеке, а также другие сведения о нем. Ведь не всегда в местах продажи медикаментов работает опытный провизор, который сможет квалифицированно ответить на заданный вопрос. Далеко не все современные средства оказывают желаемый эффект, иногда принося больше вреда, чем пользы. С помощью справочников вы не только узнаете о действии конкретного препарата, но и получите информацию о стандартных лекарствах, использующихся при тех или иных заболеваниях. Мы попытались рассмотреть наиболее интересные из существующих на сегодняшний день программ. Нашей целью не являлось сделать обзор всех ресурсов Интернета, хотя бы потому, что многие из онлайн-справочников попросту копируют друг друга.

Найти такую информацию можно как в Сети, так и в виде отдельных программ. Нужно заметить, что названия препаратов меняются в зависимости от региона. Так, лекарственный справочник США будет значительно отличаться от российского аналога. Дело в том, что крупные компании, выпускающие фармакологические продукты, выкупают права на производство лекарства и реализуют его, например, под наименованием «А». В то же время другая фирма может продавать аналогичный препарат дороже, в более красочной упаковке, но уже с совершенно иным названием – «В». Такое случается даже в одном регионе – в этой ситуации база данных становится спасителем. Конечно же, подобные маркетинговые ходы используются не только в огромной фармацевтической индустрии, вопрос лицензирования существует повсеместно.



Справочная информация

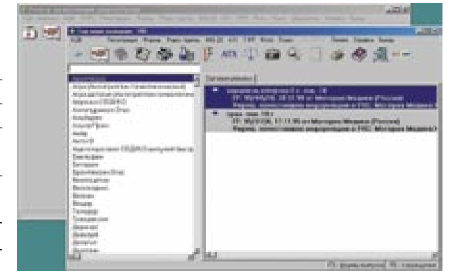
Лекарственное средство – фармакологическое средство, разрешенное уполномоченным на то органом соответствующей страны для применения с целью лечения, предупреждения и диагностики заболеваний человека и животного.

Препарат (лекарство) – это лекарственное средство в виде определенной лекарственной формы. Это готовый продукт, расфасованный, упакованный, маркированный, имеющий определенное медицинское назначение и установленный срок годности.

Фармакология (*от греч. фармакон – лекарство, яд; логос–учение*) – наука, изучающая действие лекарственных средств на организм человека и животного.

Регистр лекарственных средств

Shareware demo



Разработчик «РЛС»
Web-сайт www.rlsnet.ru
Размер 2,34 MB
Страница загрузки www.rlsnet.ru/products/files/RLS_DEMO.zip

Очень объемный справочник, существующий как в локальной, так и в онлайн- версии, речь о которой пойдет дальше. Содержит сортировку по торговым названиям, наименованию действующих веществ, указателю товаров, фирмам, способам применения и многое другое, вплоть до фотографий препаратов. По каждому из пунктов существует прямой поиск. Интерфейс довольно красивый, однако не слишком удобный. Полная версия программы имеет внушительную обновляемую базу данных.

ОНЛАЙНОВЫЕ БАЗЫ ДАННЫХ

www.medarena.ru/sprav-lech.asp
www.medicina.kharkov.ua/medref/
med-lib.ru/spravoch/sprav_lek/1/index.shtml
vip.km.ru/megabook/health/alphabet.asp?rubr=3

Справочник М. Д. Машковского «Лекарственные средства» v. 5.xx



Shareware demo

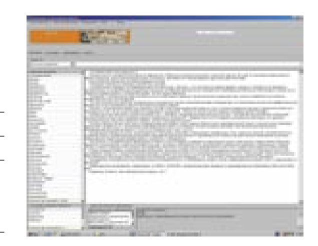
Разработчик «Норос-Центр»
Web-сайт www.medlux.ru/dbase/mashkov
Размер 0,2 MB
Страница загрузки ftp://ftp.medlux.ru/pub/windows/mashkov.zip

Эта программа является аналогом популярного издания книги М. Д. Машковского. Визуально она проигрывает даже невероятно простому по оформлению справочнику, рассмотренному выше. Ситуация становится понятной, если взглянуть на требования ЛС: база данных рассчитана на любую ОС Windows, начиная с версии 3.1. Нам в руки попало два варианта оболочки, и нужно сказать, что удобство и дизайн обоих однозначно проигрывают СЛС. Поиск осуществляется по главам, терапевтическому указателю, с возможностью сортировки по атрибутам. Информация здесь представлена очень подробно и доступно. Полная зарегистрированная версия (заказывается на CD) занимает всего 14 MB дискового пространства. Справочник содержит детальное описание возможностей в файле помощи.

Справочник лекарственных средств v. 2.6

Shareware

Разработчик Keep Software
Web-сайт www.keepsoft.ru
Размер 4,1 MB
Страница загрузки http://mirror2.keepsoft.ru/files/sls/sls26.exe



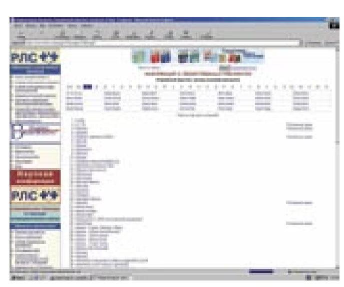
СЛС – солидная база данных в весьма удобной оболочке. Справочник довольно информативен, и в нем можно найти большую часть существующих лекарств. Поиск легко осуществляется по латинскому или русскому названию, синонимам препарата, заболеваниям или их группам. Кроме того, программа обладает гибкой системой расширенного поиска. Среди недостатков следует отметить не всегда полный объем информации. Лишь по небольшому числу продуктов присутствуют абсолютно все сведения.

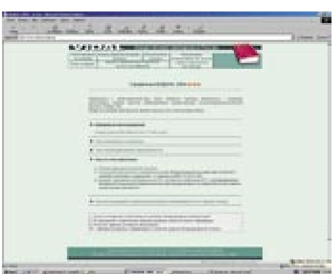
Shareware-версия обременит пользователей лишь баннером вверху окна программы, в целом база данных отлично работает и без регистрации. На сайте разработчиков (www.keepsoft.ru/slsadd.htm) можно найти дополнительные модули к ПО, содержащие информацию об аптеках в различных городах.

Студия Keep Software продолжает существовать и по сей день, но новых версий СЛС не было с 2003 г.

«Видаль» и Регистр лекарственных средств (WEB)

Online/freeware
Web-сайт www.vidal.ru
Web-сайт www.rlsnet.ru





Рассматриваемые справочники являются аналогами собственных бумажных вариантов. Каждый из издателей имеет целое семейство справочников, но нас в первую очередь интересуют электронные базы данных, твердые копии которых всегда доступны на книжных рынках. Так, обе программы имеют полные online-версии, их также можно заказать на компакт-дисках. Vidal позволяет осуществлять поиск по алфавитному указателю, названию, производителю/представительству и классификаторам (три). База содержит много информации и обладает довольно удобной системой навигации, однако нельзя сказать, что поиск и сортировка организованы оптимально. Справочник RLS включает описания лекарств, алфавитный перечень препаратов и фирм, фармацевтический указатель, показания к применению и цены. При довольно удобной организации поиска сайт слишком перегружен рекламой, а на запрос не всегда дается полное описание. Кроме того, информация чаще всего выводится просто сплошным текстом, без абзацев.

Существует и украинский аналог справочников (www.pharmbase.kiev.ua), однако пользование им платное. Отметим, что база данных у него очень большая, а ее реализация существует как онлайновая, так и локальная.

Эти справочники не являются абсолютно полными и идеально подходящими для Украины, имеющей свои фармацевтические заводы. Кроме того, каждый год, месяц, неделю на рынке происходят серьезные изменения. Прежде чем пичкать себя таблетками, хорошенько подумайте, действительно ли это нужно. Если у вас самая обычная простуда, то попробуйте обратиться к народной медицине, но в любом случае не занимайтесь самолечением.

WINDOWS XP MEDIA CENTER EDITION 2005 – торжество мультимедиа

Сергей Митилино

«Что такое Windows XP Media Center Edition?» – спросит отечественный пользователь, не избалованный подобными изысками. Пожалуй, наиболее точным ответом с технологической точки зрения будет: «Windows XP, максимально укомплектованная интегрированным мультимедийным ПО».





Лейтмотивом Windows XP Media Center Edition (далее WinXP MCE) была и остается попытка реализации домашнего центра развлечений. Здесь сами собой напрашиваются параллели с Microsoft Office. Однако в данном случае простой инсталляцией ряда программ не обойтись – поставленные цели требуют изменения как программной, так и аппаратной составляющей. Чтобы обеспечить их тесное взаимодействие и не обременять пользователя необходимостью устанавливать большое количество драйверов и выполнять сложные настройки, пришлось создать законченную платформу, на базе которой поставщики оборудования формируют свои конфигурации. Нечто вроде спецификаций PC 2001. Стандартный список требований к компьютеру, претендующему на звание MCE-совместимого, включает такие пункты, как наличие специального пульта дистанционного управления, TV-тюнера, программного или аппаратного механизма сжатия видео на лету и TV-выхода. За стандартные технологии воспроизведения и записи аудио и видео в системе отвечает Windows Media Player последней версии.

Ранее утверждалось, что MCE строится поверх Windows XP Professional, версия с индексом «2005» основывается на Windows XP Home Edition, что, по словам представителей корпорации, позволило снизить ее цену. Впрочем, все равно усовершенствование системы до уровня MCE 2005 обойдется в $50.

В следующих спецификациях появились две революционные, но сами собой напрашивавшиеся новинки – Windows Media Extender и Portable Media Center. Первая описывает стандарт для интерфейсного решения, позволяющего подключить к одному ПК несколько устройств воспроизведения. В частности, Media Extender является отличным вариантом для того, чтобы разграничить в пространстве людей, пытающихся одновременно слушать музыку и смотреть телевизор. Кроме того, такие приставки, особенно если они оснащены Wi-Fi, могут играть роль «удлинителя», соединяющего установленные в разных комнатах домашний кинотеатр и ПК.

Спецификация Portable Media Center описывает портативные устройства – мобильные аналоги стандартного MCE, привязанного к полноценному ПК. О намерениях выпустить продукты на ее основе уже заявили Samsung, iRiver и Creative Labs.

Главное отличие MCE от обычной Windows XP заключается в ориентации на задачи, а не на средства. Пользователь имеет дело с несколькими разделами, отвечающими его основным медиапотребностям: My TV, My Music, My Pictures, My Videos, Play DVD и Radio.

Начнем с просмотра телевизора. Новая версия позволяет одновременно использовать до трех тюнеров, что означает просмотр сразу трех телепрограмм и/или их запись. Удобно, особенно учитывая политику контрпрограммирования, распространенную среди телеканалов. Владелец MCE 2005 получает подписку на службу, предоставляющую актуальную онлайновую интерактивную телепрограмму на 14 дней вперед (Program Guide). Среди множества интересных возможностей есть такие уникальные, как функция автоматического



поиска и записи телешоу согласно заданному пользователем списку ключевых слов, например по имени актера или фрагменту названия. Более того, если время выпуска требуемой программы изменилось после того, как вы запрограммировали систему, MCE отследит это и самостоятельно откорректирует параметры записи. Присутствует и знаменитая функция «паузы» (time-shifting): она позволяет продолжать просмотр шоу с того места, на котором вас оторвали от зрелища. Качество записи также подлежит настройке – от степени сжатия зависит максимальная длительность сохраненного видеоролика. В MCE 2005 все средства My TV поддерживают цифровые форматы вещания и телевидение высокой четкости (HDTV).

Теперь несколько слов о My Music. Компонент полностью использует возможности Windows Media Player 10. В его основные задачи входит упорядочение коллекций и воспроизведение музыкальных файлов различных форматов, в том числе WAV, WMA и MP3. Существует функция копирования CD-треков на винчестер, правда, пока речь идет только о WMA-формате. Новая версия системы позволяет записывать CD- и DVD-диски с вашими коллекциями файлов, появились конвертер аудиоформатов и программа оформления этикеток для компактов CD Label Maker. Специальный режим Windows Party Mode защищает от несанкционированного доступа ваши данные, но разрешает гостям управлять воспроизведением мультимедийных коллекций. Расширилась поддержка портативных цифровых аудиоплееров.

Еще один немного устаревший вид мультимедиа, который не собирается сдавать свои позиции, – фотографии. Раздел My Pictures дает вам в руки инструментарий для составления коллекций и просмотра цифровых фото. Конечно, MCE, как и любая Windows XP, умеет «общаться» с цифровыми камерами посредством USB- или FireWire-интерфейсов, а в версии 2005 она научилась даже импортировать снимки с внешних носителей информации (к примеру, с флэш-карт). Так что My Pictures претендует на звание законченного решения для любителя цифровой фотографии.

Цифровое видео сегодня очень популярно и, следовательно, секция My Videos вполне отвечает современным тенденциям. Ее функциональность основывается на Windows Media как проигрывателе и Windows Movie Maker 2.1 – как редакторе. Кроме того, новый Movie Maker 2.1 умеет записывать DVD-диски.

Иногда стоит отвлечься от домашнего видео и посмотреть фильм, скажем, на том же DVD. Секция My DVD отвечает за воспроизведение DVD-дисков. Здесь есть полный набор стандартных функций просмотра.

Если программный DVD-плеер уже не способен преподнести нам сюрпризы, то вкладка Radio наполнена доселе малознакомыми большинству пользователей функциями. Например, ранее мы никогда не слышали о возможности в любой момент повторить последние 7 секунд прослушиваемой радиопрограммы. Помимо этого, Radio обеспечивает тридцатиминутную паузу, аналогичную телевизионной, упоминавшейся в описании раздела My TV. Наконец, в MCE 2005 появился доступ к интернет-радиостанциям.

MCE 2005 поставляется только в комплекте с компьютерами, а точнее – с медиабоксами. Ассортимент последних достаточно широк. Вот, к примеру, конфигурация типичного бокса от Hewlett-Packard: HP Media Center Photosmart PC m1050y Series. Компьютер построен на Pentium 4 и включает в себя емкий жесткий диск SATA 400 GB (этого хватит на 133 часа записи ТВ в режиме максимального качества) и видеокарту ATI Radeon x600. Из не вполне типичных комплектующих стоит отметить беспроводные клавиатуру и мышь, комплект колонок Altec Lansing с сабвуфером. Система имеет посадочное место под установку стыковочной станции для цифровых фотоаппаратов и отсек для съемного винчестера.

Новые возможности MCE 2005 в полной мере раскрывает HP Media Extender. Этот дополнительный компонент представляет собой тонкий беспроводной (Wi-Fi) или стандартный сетевой (встроенный адаптер Ethernet) клиент для ПК с установленным MCE 2005. Media Extender поставляется с инфракрасным пультом. Благодаря трем типам видеовыводов – композитному, S-Video и компонентному – приставка подсоединяется практически к любому средству отображения информации, будь то телевизор, проектор или монитор. Поскольку MCE 2005 поддерживает до пяти одновременно подключенных MCX, то у каждого члена семьи появляется возможность выполнять свои задачи: записывать ТВ-программы, смотреть фильмы или прослушивать аудиозаписи.



WINDOWS без ограничений



Николай Корж

Невероятно сложно найти пользователя, которого полностью удовлетворяют внешний вид, функции и интерфейс его операционной системы. Улучшать и обустраивать рабочее место, пусть даже виртуальное, можно до бесконечности. Еще во времена Windows 3.1 появился знаменитый комплект Norton Desktop, да и сама Windows когда-то рассматривалась как более красивая надстройка для скучной MS DOS. Уже в Windows 98 Microsoft встроила «Темы Рабочего стола» и технологию Active Desktop, с помощью которых можно было менять внешний вид и цветовые схемы пиктограмм, окон и панелей. Кроме того, существенно расширял возможности по визуальной настройке операционной системы пакет MS Plus. От версии к версии в Windows появлялись новые модификации и даже заимствования (преимущественно из Mac OS), однако никаких революций не случилось – компания ограничивалась эволюционными решениями. Следующим этапом для Microsoft будет Longhorn, а для нас в первую очередь интересно, что мы можем сделать с ОС сегодня. На рынке присутствует огромное количество оболочек, дополнений и модификаций Windows почти для всех версий системы, о которых мы и поговорим.

Talisman v.2.81 (2810b)

№1–2/2005 ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Shareware ($25/266 рублей)
Разработчик Lighttek Software
Web-сайт www.lighttek.com
Размер 5,6 MB
Страница загрузки www.neosoft.ru/files/talisman.zip

★★★★★
Отличная альтернатива Рабочему столу Windows
ЗА
Очень мощная и многофункциональная оболочка; масса возможностей
ПРОТИВ
Довольно ресурсоемкая; небольшие ошибки в программе

Talisman – одна из старейших программ для изменения и модификации стандартного интерфейса Windows. За последние годы она значительно улучшилась и ее существенно расширили. Если старый Talisman был довольно неустойчив и часто «радовал» разнообразными ошибками, то текущая версия работает достаточно стабильно. Серьезным преимуществом программы является то, что нам предлагается не просто визуальная замена Рабочего стола, а его реальная альтернатива. Talisman позволяет самостоятельно создавать и настраивать внешний вид модифицированной операционной системы. Программа устанавливается в качестве полноценной shell, вместо стандартного explorer. Таким образом, с помощью оболочки возможно создавать любые панели и окна, добавлять новые объекты и комбинировать их как душе угодно. Talisman не ограничивает пользователя одной доступной темой, для переключения между разными конфигурациями достаточно сделать несколько щелчков. Благодаря Object Editor изменяются и корректируются любые свойства любого объекта на экране. Разнообразие возможностей и настроек поистине захватывает, но чтобы умело обращаться с интерфейсом, придется уделить довольно много времени изучению специфики настроек и редактирования в среде Talisman. Разработчики позиционируют свой продукт как идеальную программу для домашних пользователей всех возрастов, универсальное средство для создания презентаций и удобную оболочку для сенсорных мониторов. С помощью Talisman можно даже де-



Talisman v.2.81 (2810b)

лать интерактивные учебные курсы. Утилита отлично подходит для создания различных интерфейсов в автономных компьютерах. Но, как правило, в огромной бочке меда всегда найдется место дегтю. Даже на мощных конфигурациях ПК Talisman может довольно долгое время «думать», прежде чем совершить то или иное действие. Также был замечен ряд маленьких ошибок.

В shareware комплекте находится несколько полноценных тем, пара заготовок и множество разнообразных toolbar'ов. На сайте Lighttek можно найти большой архив тем для Talisman. Программа поддерживает Windows 98/ME/2000/XP. Рассматриваемая версия работает 30 дней, после чего необходима регистрация.

HoverDesk v.2.50 (0807b)



Ищем «шкурки»

www.skinbase.org – огромный архив тем и «шкурок» для большого количества программ

www.deviantart.com – очень большой портал о применении искусства в программах

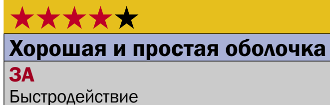
www.wincustomize.com – коллекция «шкурок», плагинов и объектов для Object Desktop

pcdesktops.emuunlim.com – архив «шкурок» для разнообразных программ



Aston v.1.9.1

Shareware (220 рублей)
Разработчик Gladiators Software
Web-сайт www.astonshell.ru
Размер 2,5 MB
Страница загрузки www.astonshell.ru/files/aston.zip



★★★★★

Хорошая и простая оболочка

ЗА
Быстродействие

ПРОТИВ
Некоторые неудобства при работе; программа выглядит сырой

Aston – продукт российского производителя Gladiators Software. Основным достоинством программы по сравнению с конкурентами является ее быстродействие. Aston не загружает процессор и память, а использует свой shell (необходима перезагрузка), работающий довольно стабильно. Как и в Talisman, интерфейс Aston легко меняется, а сделать собственный не составит особого труда. Каждый элемент поддается детальной настройке с помощью визуального меню, однако некоторые параметры изменяются в небольшом диапазоне. Программа позволяет создавать разнообразные панели и меню со сложной иерархией, изначально доступны меню быстрого запуска вверху экрана, а также довольно удобные панели слева и справа. Присутствует возможность рисования пиктограмм любых размеров. Все элементы рабочей области могут получить свою «шкурку» (skin), так что итоговые тематические оболочки почти не уступают Talisman по функциональности. Программа поддерживает некоторые плагины от LiteStep. Изменение любого объекта в интерфейсе Aston происходит путем нажатия правой кнопки мыши и выбора в меню пункта *Settings*. Вся рабочая область состоит из элементов, и при необходимости можно отключить непонравившееся меню или наоборот – создать несколько новых пунктов.

Aston довольно стабильна и отличается высокой скоростью работы. В shareware-набор входят четыре различные темы для оболочки. На сайте находится большой архив разнообразных тем, плагинов и утилит для Aston. Программа поддерживается всеми 32-битными системами Windows.



Aston v.1.9.1

HoverDesk v.2.50 (0807b)

Shareware ($19,95)
Разработчик Hover
Web-сайт www.hoverdesk.net
Размер 3,5 MB
Страница загрузки www.hoverdesk.net/dl/en/HDsetup.zip

★★★★★

Небольшие изменения при отличном качестве

ЗА
Удобная оболочка

ПРОТИВ
Минимум возможностей

В отличие от рассмотренных оболочек, HoverDesk предлагает меньше возможностей, однако больше комфорта и стабильности в работе. Программа довольно просто настраивается, пользователь может добавлять пункты меню, изменять отображение пиктограмм и убирать панели. HoverDesk почти не загружает процессор, о чем и рапортует, показывая его состояние. В целом оболочке удается заменить стандартный Windows с минимальными проблемами для пользователя, ведь основные улучшения – исключительно косметические.

HoverDesk может служить не просто заменой Рабочему столу, но и полноценной оболочкой. Однако эта функция отлажена не до конца, так что используйте ее на свой страх и риск. Для внесения действительно серьезных изменений в интерфейс с помощью HoverDesk необходимо не только настраивать в меню, но и редактировать конфигурационные файлы. К программе прилагается подробное описание, которое значительно облегчит ее применение и модификацию. На сайте можно найти различные плагины, набор тем, а также бета-версию HoverDesk 3.0. Рассматриваемая shareware-версия работает 30 дней и содержит три темы.

Object Desktop

Shareware (цена зависит от установленных компонентов)
Разработчик Stardock
Web-сайт www.objectdesktop.com
Размер 3,5 MB (WB), 15,5 MB (DX)
Страница загрузки www.stardock.com/products/sdcentral

★★★★★

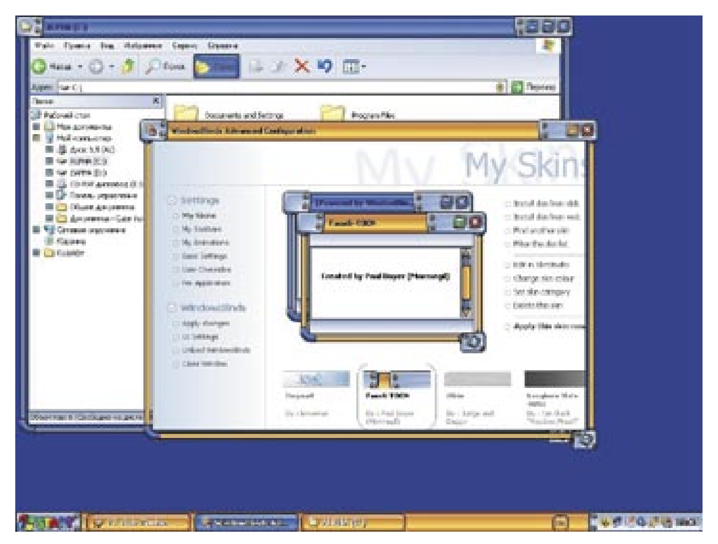
Универсальное семейство для глобального изменения облика Windows

ЗА
Большие возможности

ПРОТИВ
В пакете слишком много программ, которые можно было бы легко объединить; компоненты OD весьма ресурсоемки

Object Desktop компании Stardock представляет собой большой пакет





Object Desktop

программ, созданных для всевозможных манипуляций с интерфейсом Windows. На сайте разработчика предложено 12 приложений, которые можно скачать самостоятельно либо через менеджер Stardock Central. Наиболее популярными продуктами серии Object Desktop по праву считаются WindowBlinds, Desktop X и Cursor XP. И если последний служит исключительно для использования разнообразных курсоров мыши, то первые две утилиты изменят облик операционной системы до неузнаваемости. Любой из них достаточно для полной модификации Windows: WindowBlinds позволяет настроить расцветки, стили и оформление окон и панелей системы, а Desktop X поможет создать индивидуальные меню, окошки и toolbar'ы, а затем разместить их на Рабочем столе. Утилиты просты в освоении и при этом имеют довольно богатые возможности настройки.

Каждый набор «шкур» или отдельно взятая тема легко изменяется и модифицируется. Если стандартные элементы и объекты вас не устраивают, а времени искать что-то оригинальное нет, воспользуйтесь утилитами Object Desktop и сделайте уникальный интерфейс, идеально подходящий именно для вас. На сайте Stardock всегда можно скачать новые «шкурки», темы и элементы для ПО всего семейства Object Desktop. Программы довольно требовательны к ресурсам, поэтому стабильно работают только на мощных машинах. Официальные темы для WindowBlinds создавались по заказу NVidia, Microsoft и Nintendo. Shareware-версии WindowBlinds существуют как для Win98/ME, так и для XP (расширенная и более многофункциональная), программу можно применять вместе с другими оболочками.

LiteStep v.0.24.7

Freeware

Разработчик LiteStep
Web-сайт www.litestep.net
Размер 3,49 MB
Страница загрузки www.litestep.net/download.php?mod=79,module (нужна регистрация)

★★★★★

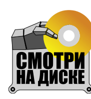
Неплохая оболочка для энтузиастов

ЗА
Быстрая и многофункциональная программа

ПРОТИВ
Сложная настройка; ошибки

LiteStep – классическая оболочка для Windows, разработки которой начались еще в 1997 г. Программа абсолютно бесплатна, а ее исходный код открыт для модификаций. LiteStep не особо требовательна к ресурсам системы и функционирует довольно стабильно, хотя и имеет приличное число багов. Утилита содержит собственный shell, обеспечивающий полную визуальную и логическую замену стандартному explorer. Все программы, меню и панели можно поместить на Рабочий стол и располагать где и как угодно, а настройки ПО поистине безграничны. Оболочка состоит из множества библиотек, а подключение новых позволит существенно расширить функциональность программы. Именно благодаря модулям объектов LiteStep приобретает свой уникальный внешний вид. Бесплатность имеет и некоторые недостатки: меню настроек LiteStep напоминает кабину современного самолета, так что понадобится не один час для создания идеального Рабочего стола. На сайте разработчиков присутствует подборка тем для программы, для доступа к ним необходима бесплатная регистрация.

WinStep



Shareware ($39,90)

Разработчик WinStep
Web-сайт www.winstep.net
Размер 8,32 MB
Страница загрузки winstep.skwire.net/winstep/winstep.zip



Интересная, но довольно дорогостоящая оболочка

ЗА
Быстрое и многофункциональное ПО

ПРОТИВ
Сложная настройка; неудобный интерфейс

WinStep – это набор из трех компонентов: WinStart (оболочка для панелей Windows), WorkShelf (настраиваемое системное меню) и FontBrowser (просмотрщик шрифтов).

Программа может функционировать как shell и запускаться вместо привычной Windows, однако создана она совсем не для этого. Сами разработчики рекомендуют использовать WinStart вместе с LiteStep, хотя нам показалось, что продукты не вполне совместимы. Оболочка весьма сложно адаптируется, но если приложить некоторые усилия, вполне можно добиться неплохих результатов. Программа позволяет очень тонко настроить интерфейс, каждый элемент которого имеет дополнительные параметры. В принципе, WinStart отлично заменяет стандартные панели и многочисленные меню Windows, однако сорок долларов за это, по нашему мнению, чересчур дорого.

Shareware-версия программы действует в течение 30 суток. На сайте разработчиков находятся подборка тем и ссылки на сторонние сайты с объектами для WinStart. Программа совместима со всеми 32-битными версиями Windows.



WinStep



LiteStep v.0.24.7

ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ: программы для диагностики и мониторинга состояния ПК

Ростислав Панчук

Несмотря на то что надежность комплектующих для ПК повышается с каждым годом, регулярная диагностика их состояния будет совсем не лишней, особенно для любителей «разгона», выжимающих из процессора и видеокарты все и даже чуть больше. Да и не одним этим живы энтузиасты – зачастую требуется полная информация об установленном «железе», а документации традиционно нет. Неужели тупик? Как оказывается, нет, и именно о таких специализированных программах, детектирующих и диагностирующих различные компоненты ПК, мы и поговорим.

Процессор

CPU-Z 1.25

СМОТРИ НА ДИСКЕ

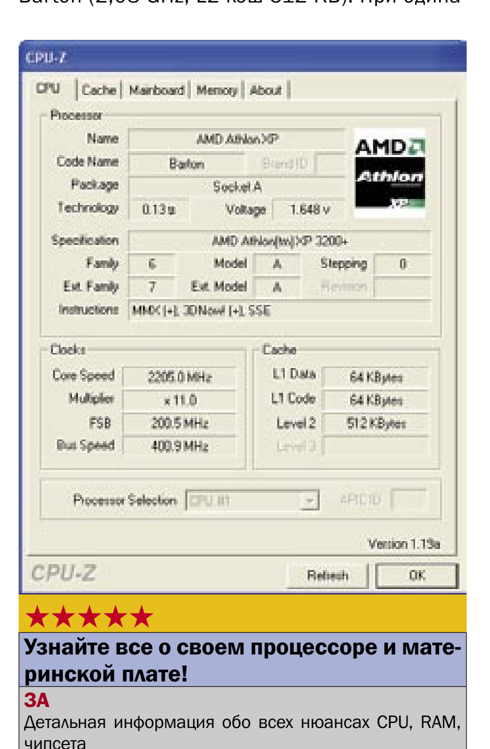
Freeware

Разработчик Franck Delatre

Web-сайт www.cpuid.com

Размер 200 KB

Приобретая новый компьютер, неискушенный покупатель рискует запутаться в моделях и рейтингах процессоров, доступных сейчас на рынке. Например, Athlon XP 2800+ существует сразу в двух вариантах – есть медленный Thoroughbred (2,25 GHz, L2-кэш 256 KB) и более быстрый Barton (2,08 GHz, L2-кэш 512 KB). При одинаковой цене их производительность может отличаться, и брать худшее из-за неосведомленности как минимум глупо. То же касается и материнских плат: узнать, что же тебе досталось – nForce2 Ultra 400 или «одноканальный» nForce2 400, например, – без руководства пользователя весьма затруднительно. Именно для подобных целей и создана CPU-Z – она не только сообщит вам обо всех характеристиках процессора, включая поддерживаемые инструкции, степпинг и техпроцесс, но и расскажет многое о материнской плате, чипсете и таймингах памяти. Что особенно приятно, все свои изыски программа позволяет экспортировать в отдельный html-файл для более удобного ознакомления. А абсолютная бесплатность CPU-Z вообще не оставляет конкурентам никаких шансов…



★★★★★

Узнайте все о своем процессоре и материнской плате!

ЗА
Детальная информация обо всех нюансах CPU, RAM, чипсета

ПРОТИВ
Не обнаружено

CPUIdle 7.0.34 Extreme

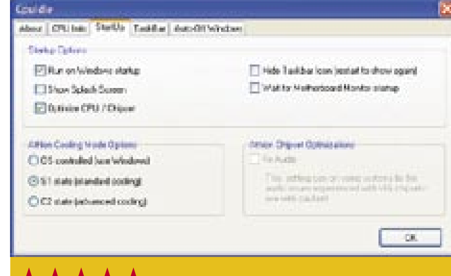
Shareware (30 дней trial, регистрация – $30)

Разработчик Andreas Goetz

Web-сайт www.cpuidle.de

Размер 550 KB

Уникальная в своем роде утилита, позволяющая программными средствами понижать температуру процессора. Реализуется подобная схема за счет форсированного выключения CPU на те моменты времени, когда он простаивает. Что, в свою очередь, ведет к существенному снижению энергопотребления и остыванию «камня». Кроме того, CPUIdle способна использовать скрытые возможности новейших чипсетов, по умолчанию не задействованных Windows, и, как следствие, позволяет добиваться еще большей эффективности работы. Все это более чем востребовано, особенно старыми Athlon XP и… новыми Pentium 4 Prescott, явно греющимися сверх меры! Приведу в пример собственный ПК: температура Athlon XP Barton 3200+ в стандартном режиме (текстовый редактор плюс пара-тройка приложений) была в районе 57°C, с CPUIdle – 47–49°C, после установки в корпусе дополнительного кулера на выдув – 47 и 37°C соответственно. Поражает? Конечно, если процессор постоянно занят каким-то ресурсоемкими задачами, то все подобные «оптимизации» будут попросту бесполезны и без «материальных» средств охлаждения ПК не обойтись. Однако все ли время, проводимое перед компьютером, мы тратим на игры или обработку видео? Как утверждают разработчики, понижение температуры CPU на 10°C увеличивает срок его жизни вдвое, и к подобным решениям стоит присмотреться повнимательнее. Особенно в контексте нынешних цен и доступности hi-end-платформы от AMD…



★★★★★

Отличная утилита, но она не снимает проблемы установки хорошего кулера

ЗА
«Швейцарский нож» для охлаждения процессора программными средствами

ПРОТИВ
Платность

Hardware Sensors Monitor 4.1.4.5



Shareware (30 дней trial, регистрация – $29)

Разработчик Александр Березкин

Web-сайт www.hmonitor.net

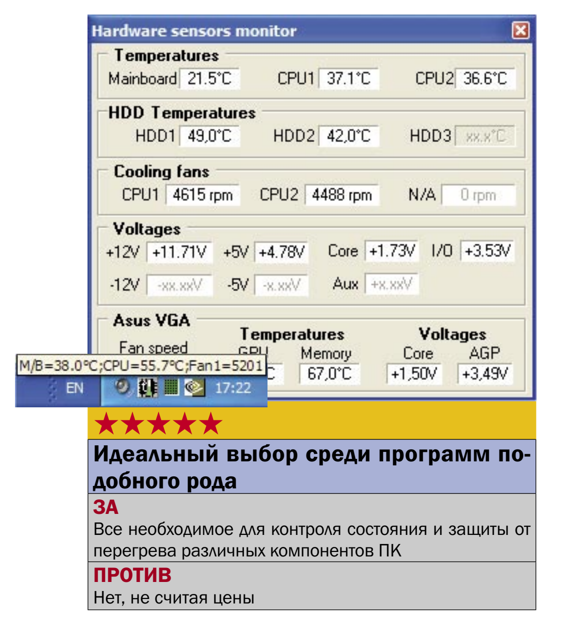
Размер 802 KB

Программ для мониторинга состояния процессора существует великое множество, как платных, так и без оного «бонуса». Однако лучшей из них, по нашему мнению, является Hardware Sensors Monitor, обладающая воистину беспрецедентной функциональностью. Итак, утилита измеряет:

а) температуру CPU и материнской платы (используется информация с термодатчиков);

б) напряжение питания CPU и частоту оборотов кулера;

в) температуру жесткого диска и опционально – новейших видеокарт, поддерживающих функцию мониторинга температуры GPU и VRAM.



★★★★★

Идеальный выбор среди программ подобного рода

ЗА
Все необходимое для контроля состояния и защиты от перегрева различных компонентов ПК

ПРОТИВ
Нет, не считая цены

Но это – лишь половина дела; не меньшее значение имеет и визуальное представление всех подобных параметров. Здесь концепция HSM тоже продумана до мелочей и позволяет программе успешно исполнять свои обязанности, не отвлекая пользователя от работы. В отличие, кстати, от бесплатного MotherBoard Monitor, «отхватывающего» значительную часть экранного пространства. Утилита «висит» в systray, а цвет ее пиктограммы изменяется в зависимости от состояния CPU (зеленый – до 40°С, желтый (40–50°С) и красный (50–70°С)). Ну а двойной щелчок мышью по пиктограмме HSM даст развернутую информацию о текущем состоянии hardware. При превышении температурного порога HSMonitor может просигнализировать пользователю либо автоматически сгенерировать e-mail системному администратору. Кроме того, как и CPUIdle, HSMonitor умеет регулировать тепловыделение процессора с помощью нескольких алгоритмов. Idle cooling – уже известное нам отключение CPU на время его бездействия, а throttling – это понижение его тактовой частоты (следствием чего является уменьшение тепловыделения) при особо ресурсоемких процессах (тех же играх или бенчмарках) для предотвращения выхода процессора из строя. К слову, именно throttling – это главный бич новых «горячих» P4 Prescott, что негативно сказывается на их производительности – но в ином случае они бы просто сгорели…

И последнее замечание. На различных чипсетах утилита может работать по-разному, так что прежде чем доверять ее показателям, сверьте все-таки их пару с таковыми в BIOS – мало ли что…

Жесткий диск

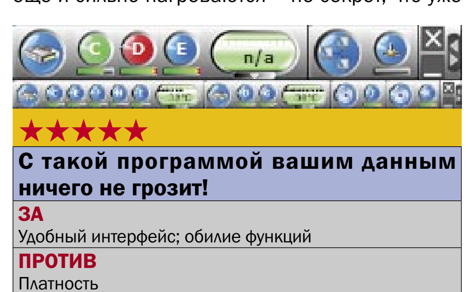
O&O DriveLED

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,95)
Разработчик O&O Software
Web-сайт www.oo-software.com
Размер 5,07 MB

Никакой компонент современного ПК так не восприимчив к внешним влияниям и сбоям, как жесткий диск. Не удивительно, что именно его выход из строя означает для пользователя наибольшие финансовые затраты – ведь одно дело «потерять» процессор, и совсем другое – важную информацию, которую не заменит по гарантии ни один поставщик. Нынешний гость нашего обзора – O&O DriveLED – как раз и предназначен для своевременного выявления и предупреждения подобных ЧП. В своей работе программа использует небезызвестную S.M.A.R.T.-технологию, мигом предупреждая пользователя о критических отклонениях от нормы анализируемых ею параметров. Кроме того, DriveLED умеет «мониторить» виртуальные и съемные диски, в том числе и сетевые, что несомненно пригодится сетевым администраторам.

Современные высокоскоростные винчестеры еще и сильно нагреваются – не секрет, что уже давно существуют решения по их защите от перегрева путем установки HDD в пятидюймовый отсек корпуса. Но прежде чем идти на такой шаг, есть смысл проверить температурный режим жесткого диска в стандартных условиях – вполне возможно, что ему и так хорошо. DriveLED блестяще справляется с подобным заданием, но, естественно, лишь в том случае, если ваш винчестер оснащен термодатчиком. А это, как оказалось, встречается не так уж и часто – к примеру, мой вполне еще новый WD 800JB не поддерживает данной функции. Надеюсь, вам повезет больше.

Но обилие различных возможностей в программе – еще не залог успеха, без достойного внешнего вида она вряд ли будет высоко оценена пользователями. И, к счастью, у DriveLED с этим все в порядке – думаем, небольшая элегантная панель инструментов ни у кого не вызовет раздражения. Ее структура предельно проста, но в то же время удивительно наглядна: если пиктограмма логического диска синего цвета, значит, он простаивает, зеленого – идет чтение, красного – запись, а при желтом запись и чтение происходят параллельно. Плюс индикатор заполненности каждого из томов, уже упоминавшийся интерактивный мониторинг температуры – и DriveLED несомненно заслуживает звания если не самой функциональной, то уже точно самой эффектной утилиты для диагностики жестких дисков.



★★★★★

С такой программой вашим данным ничего не грозит!

ЗА
Удобный интерфейс; обилие функций

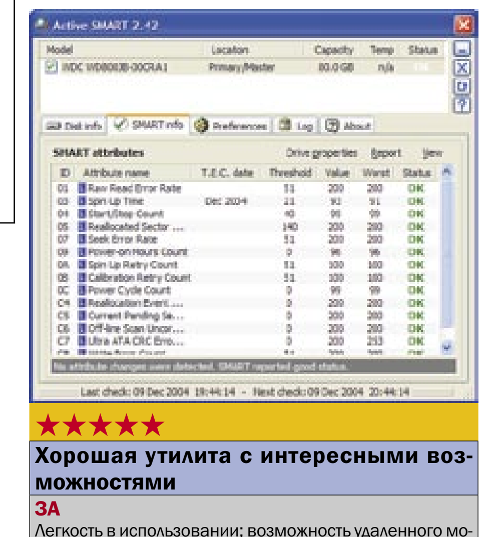
ПРОТИВ
Платность

ActiveSMART 2.42

Shareware (30 дней trial, регистрация – $24,95)
Разработчик Ariolic Software
Web-сайт www.ariolic.com
Размер 1 MB

Одним из способов диагностики состояния жестких дисков является так называемая S.M.A.R.T.-технология (Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology), разработанная группой ведущих компаний – изготовителей HDD для повышения надежности и отказоустойчивости своей продукции. S.M.A.R.T. постоянно следит за производительностью диска, наличием bad-секторов, температурой, состоянием сервомеханизма (всего более чем за 35 различными параметрами) и фиксирует их. Если хоть какая-то из этих характеристик регулярно выходит за пределы нормы, значит, с винчестером не все в порядке. Более того, на основе специфических ошибок можно определить, где же именно произошел сбой. Так, увеличение времени оборотов жесткого диска свидетельствует о выходе из строя двигателя, а слишком частое использование коррекции ошибок – о поломке головки или загрязнении HDD изнутри.

Возможности у данной технологии, несомненно, выдающиеся – неудивительно поэтому, что ее использует огромное количество разнообразных дисковых утилит. Однако наибольшего внимания, на наш взгляд, заслуживает ActiveSMART – наряду со стандартными для подобного класса ПО функциями она может похвастаться и рядом весьма интересных нововведений. Это, в частности, удаленный контроль за работой вашего ПК – программа может оповещать пользователя по e-mail или LAN об аномальных значениях параметров. SMART-проверка по умолчанию осуществляется каждый час, а также всякий раз при загрузке ОС. Кроме того, ActiveSMART умеет анализировать степень нагрева жесткого диска и, в качестве превентивной меры, включать аварийную гибернацию содержимого оперативной памяти и выключать ПК, если ситуация стала действительно «жаркой». Что, в свою очередь, позволит обезопасить абсолютно все данные, в том числе и несохраненные, практически в любой ситуации. И наконец, утилита еще и сообщает пользователю всю информацию о его жестком диске, начиная со степени заполненности томов и завершая количеством головок, поддерживаемых интерфейсов и сервисов. Прекрасный выбор для работы с вашим винчестером!



★★★★★

Хорошая утилита с интересными возможностями

ЗА
Легкость в использовании; возможность удаленного мониторинга HDD

ПРОТИВ
Платность

Общая диагностика системы

SiSoft Sandra 2005

Shareware (30 дней trial, регистрация – €29,99)

Разработчик SiSoftware

Web-сайт www.sisoftware.net/sandra

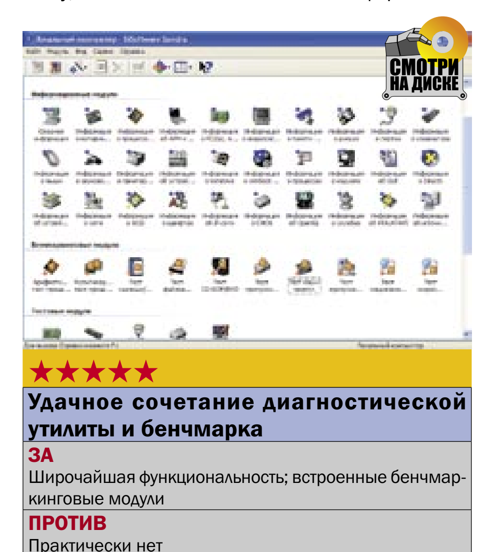
Размер 9,25 MB

Проблема получения как можно более полной информации о «начинке» ПК довольно часто возникает перед пользователем – это может понадобиться, к примеру, в случае покупки по акции «суперсовременного» компьютера, с минимумом сведений, зато максимумом амбиций. Стандартные средства Windows слишком малоинформативны, так что приходится обращаться к специализированным программам для диагностики hardware. SiSoft Sandra 2005 – одна из лучших, если не лучшая, в этой области.

Структурно программа состоит из четырех частей: информационные модули, бенчмаркинговые, тестовые и просмотровые. Кратко остановимся на каждой части. Первая из них, наиболее объемная, предоставляет информацию о различных компонентах компьютера: ТТХ процессора, материнской платы, винчестера, видеокарты – от производителя до поддерживаемых инструкций и интерфейсов, а также данные о портах, CMOS, API (DirectX/OpenGL), запущенных процессах, ресурсах локальной сети, шрифтах, библиотеках драйверов... перечислять можно до бесконечности.

Бенчмаркинговые модули, в свою очередь, дают пользователю возможность реального сравнения своего ПК с референсными системами из базы данных программы, включая новейшие – на основе Athlon FX-55 и 4000+. Сюда входят арифметический и мультимедийный тесты процессора, подсистемы памяти, файловой системы, а также съемных/флэш-накопителей, оптических приводов. Есть даже такие экзотические бенчмарки, как анализ пропускной способности интернет-соединения и LAN, не говоря уже о мастере стресс-тестирования, который особенно пригодится оверклокерам для оценки стабильности разогнанной системы. Именно с помощью Sandra проще всего узнать прирост производительности своего ПК после апгрейда или разгона, не прибегая к другим, более длительным, тестам.

Просмотровые и тестовые модули, по большому счету, тоже следовало бы отнести к информационным – основное их отличие от последних состоит в том, что объектом их исследований является не «железо», а компоненты системы и установленное ПО. Плюс такие полезные функции, как анализ установленных ActiveX-компонентов браузера (среди которых с большой вероятностью может оказаться то же spyware), типов файлов, просмотр ресурсов памяти и устройств Plug & Play. В итоге, за органическое сочетание теории и практики Sandra, несомненно, заслуживает отличной оценки. Вот еще бы и цену снизить...



★★★★★

Удачное сочетание диагностической утилиты и бенчмарка

ЗА
Широчайшая функциональность; встроенные бенчмаркинговые модули

ПРОТИВ
Практически нет

Everest Pro 1.51

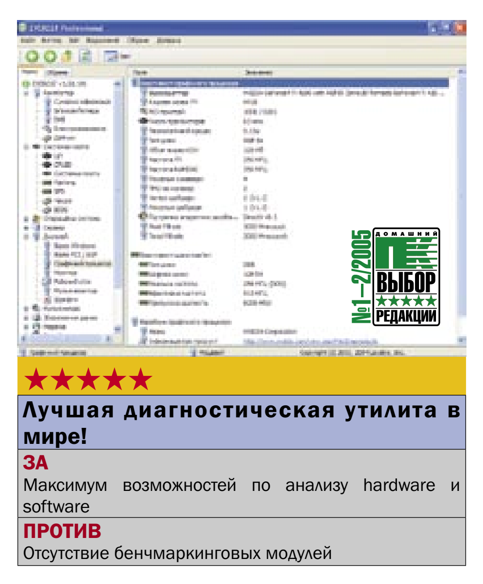
Freeware, версия Pro – $30

Разработчик Lavalys

Web-сайт www.lavalys.com

Размер 3,1 MB

Если Sandra представляет собой нечто среднее между бенчмарком и диагностической утилитой, то Everest (бывшая AIDA32) просто не имеет себе равных в роли «исследователя». Дотошность разработчиков чувствуется буквально во всем: если заходит речь о CPU, то уж обязательно с указанием его степпинга и уровня техпроцесса; в случае же с видеокартой приготовьтесь увидеть и количество конвейеров, и версии поддерживаемых шейдеров, и даже... прямые ссылки на сайт производителя и страницу загрузки драйверов. Нет, так нельзя, это просто удар ниже пояса! В подобном же стиле выполнены и остальные модули программы, которых здесь более чем достаточно. «Железный» отдел по своему составу практически не отличается от таковых в Sandra и FreshDiagnose, единственное – он куда более информативен. А вот программный значительно опережает конкурентов по комплектации – кажется, разработчики постарались учесть все и даже чуть больше. К примеру, тут есть информация об установленных в системе видеокодеках и фильтрах, DLL-библиотеках, системных драйверах, защищенных от удаления файлах и т. д. и т. п. Пользователю пригодятся менеджеры автозагрузки, текущих процессов и установленных программ, а встроенный мастер отчетов позволит мигом представить все это в удобочитаемом виде.



★★★★★

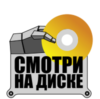
Лучшая диагностическая утилита в мире!

ЗА
Максимум возможностей по анализу hardware и software

ПРОТИВ
Отсутствие бенчмаркинговых модулей

Все вышесказанное касается бесплатной версии Home. Коммерческий вариант Professional порадует пользователя наличием дополнительных функций, в первую очередь – возможностью соединения с удаленными компьютерами и их мониторингом, а также более полными отчетами, возможностью их конвертирования в HTML, XML, CSV, INI и взаимодействием с базами данных, но тут уже придется заплатить $30. Правда, подобные нюансы представляют ценность лишь для системного администратора, домашнему же пользователю с головой хватит Home Edition. Для того чтобы назвать эту программу идеальной, не хватает только полноценного встроенного модуля для измерения производительности ПК, но будем надеяться, что разработчики внедрят его в следующих версиях Everest. Однако и в таком виде программа оставляет исключительно приятные впечатления. Бескомпромиссный «Выбор редакции»!

FreshDiagnose 6.80



Freeware (только для некоммерческого использования)

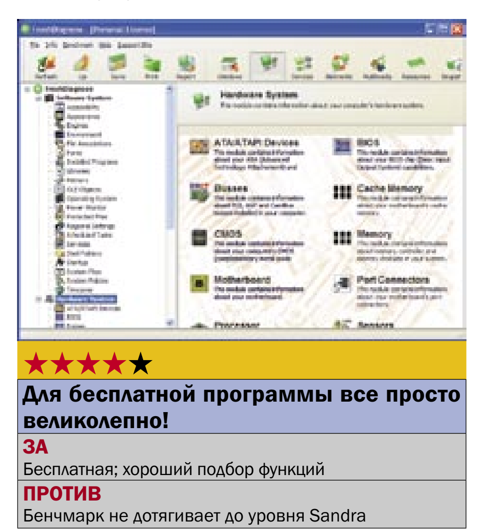
Разработчик FreshDevices

Web-сайт www.freshdevices.com

Размер 1,22 MB

FreshDiagnose является прекрасной демонстрацией того, что бесплатные программы могут быть ничем не хуже своих платных аналогов. Всего за «спасибо» пользователь получает специалиста на все руки, позволяющего быстро и надежно оценить систему. Как и Sandra, FreshDiagnose состоит из весьма объемной информационной части и модуля для тестирования общей производительности ПК. Опять-таки, есть как «железный», так и «софтверный» разделы, наполнение которых приближается к Everest, а кое-где даже опережает ее (например, информация с термодатчиков на материнской плате). Программу можно не без успеха использовать и в качестве анализатора работающих процессов в системе; имеется также просмотр списка установленных DLL-библиотек, кодеков, ассоциаций типов файлов и т. д. А можно и просто приказать утилите сгенерировать общий отчет и просматривать его отдельно, не блуждая в гуще пиктограмм.

Несколько слов о встроенном бенчмарке. Честно говоря, аналогу из Sandra он уступает, и довольно сильно, в основном из-за скромного списка референсных систем, к тому же не самых современных. Тем не менее некоторую пищу для ума он предоставить в состоянии, поэтому особенно ругать его не будем. Неплохо, но это еще далеко не предел для программы такого класса...



★★★★☆

Для бесплатной программы все просто великолепно!

ЗА
Бесплатная; хороший подбор функций

ПРОТИВ
Бенчмарк не дотягивает до уровня Sandra

Вопросы и ответы

Помогите разобраться со следующей проблемой: в WINDOWS XP есть возможность назначать задания для выполнения в определенное время но у меня эта функция почему-то не срабатывает.

Олег Петрович, вопрос по e-mail

Назначенные задания в Windows XP не работают, если у пользователя отсутствует пароль. То есть, если на вашем ПК только одна учетная запись без пароля, запустить назначенные задания не получится. Есть два варианта решения проблемы. Во-первых, можно присвоить пароль учетной записи – это и безопаснее, и проще, а во-вторых, создать задание под аккаунтом «Администратор», но для этого потребуется выйти из системы и затем войти под другим логином.

Выписываю журнал «Домашний ПК» постоянно, так что привык доверять прочитанному. После вашей рецензии купил ТВ-тюнер Leadtek WinFast TV USB II. Заказал в Киеве, ждал около месяца, радости моей не было предела. Установил все ПО как положено, FM-тюнер принимает качественно, ничего не скажу, а вот TV – ужас. Разрешение такое, что смотреть невозможно. Копался в настройках – бесполезно, максимум разрешения – 768×576. В полноэкранном режиме даже лиц не разобрать. У меня кабельное, по телевизору видно отлично. Конфигурация компа: P4 – 2,4 GHz, видеокарта – Radeon 9700, оперативная память – 1 GB.

В статье написано – цитирую: «Качество картинки у WinFast TV USB II отличное». Помогите, пожалуйста ($100 жалко). Заранее благодарен.

Сергей Капацевич, вопрос по e-mail

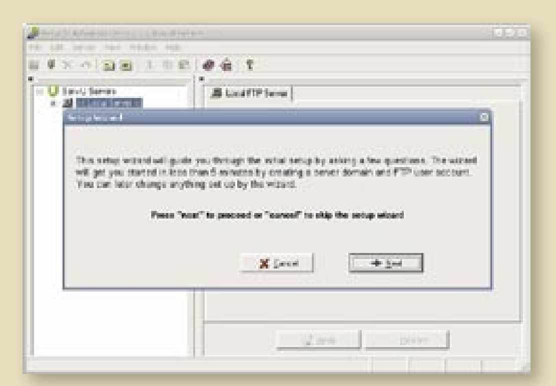
С тюнером все в полном порядке. Качество телевизионного сигнала тоже нормальное. Дело в том, что разрешение PAL-картинки составляет от 720×486 до 768×576 точек. Из-за особенностей ТВ-экрана вы не замечаете этого, но в действительности современное телевидение не может конкурировать по качеству изображения с картинкой на экране монитора.

Создание домашнего FTP-сервера

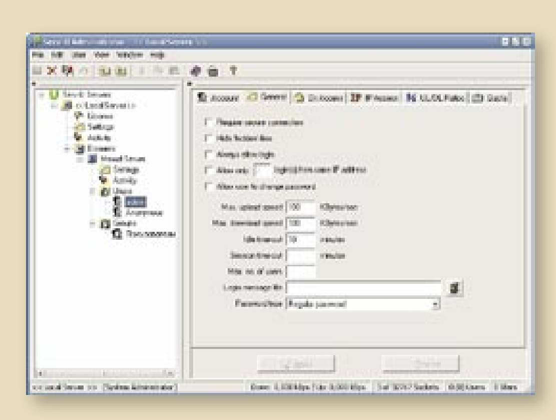
Максим Капинус

В результате быстрого развития домашних сетей понятия Web-сервер и ftp-сервер уже перестали отождествляться только с Интернетом. Теперь среди желающих обмениваться файлами внутри сети особой популярностью пользуется вариант с собственным ftp-сервером, представляющий множество возможностей по контролю над подключениями и скоростью клиентов. Для создания такого сервера воспользуемся одной из наиболее подходящих для этих целей программой – Serv-U FTP Server (*www.serv-u.com*).

1 После установки Serv-U запустится мастер, который стартует службу ftp-сервера в WinXP. В следующих окнах от вас потребуется вписать ip-адрес компьютера и его название, указав обязательность запуска службы сервера после старта Windows. Внимательно отнеситесь и к пункту о разрешении анонимных подключений. Если доступ для некоторых ресурсов сервера желательно ограничить, то следует создать именного пользователя со своим собственным логином и паролем для подключения. Ему нужно указать корневую директорию для навигации и, если требуется, администраторские права.



2 Далее можно приступить к более детальным настройкам. Для этого нажмем правой кнопкой мыши на значок Serv-U в системном трее и выберем пункт *Start Administrator*. Как видно, настройки делятся на две части: установки самого сервера и параметры пользователей и групп. Важным параметром является скорость закачки и загружаемых файлов на сервер. Эту опцию можно прописать для всего сервера в целом через *Local Server->Settings->General* или же для каждого конкретного пользователя в отдельности – *Local Server->Domains->Users->General*.



3 Если нужно не только скачивать, но и загружать файлы на сервер для общего пользования, можно установить соотношение download/upload в виде количества файлов или килобайтов. Настраивается этот параметр через вкладку *Users->UL/DL Ratios* для каждого клиента. В соседней вкладке *Quota* выставляется максимальный размер дискового пространства для загрузки файлов на сервер. Если некоторые файлы требуется сделать нетарифицируемыми, их местоположение следует добавить в общих настройках *Settings* во вкладке *UL/DL Ratios*.

4 При соединении ftp-сервер отображает служебную информацию о владельце и текущем состоянии сервера. Поменять эти сообщения на собственные можно в подразделе *Messages* общих настроек *Settings*, причем текст не обязательно вводить вручную – укажите текстовые файлы, из которых следует брать содержимое для сообщений. Для нежелательных пользователей можно ограничить доступ по IP-адресам через соседнюю *IP Access*, добавляя их по одиночке или целой подсетью.

То есть поделать ничего нельзя. Могу порекомендовать смотреть передачи исключительно в формате HDTV (до 1920×1080), но для их приема вам потребуются спутниковая тарелка и соответствующий тюнер. К тому же пока не существует русско- или украиноязычных каналов, вещающих в этом стандарте.

Подробнее о разрешениях различных ТВ-форматов вы можете почитать здесь: *www.strata.com/support/3dmanual/ch13/ch13_7.html*.

В обзорах игр для PS2 вы помещаете скриншоты. В каком они сделаны разрешении – 640×480 или 1920×1080, т. е. эти картинки показывают то, что можно будет наблюдать на обычном телевизоре или на телевизоре повышенной четкости?

Евгений Чернобай, вопрос по e-mail

Разрешение игр на PlayStation 2 действительно 640×480. Формально консоль поддерживает режимы вплоть до 1280×1024, однако на практике они не применяются. Так что использование телевизоров повышенной четкости не даст никакого выигрыша в количестве пикселов. В журнале мы часто помещаем скриншоты, снятые с высоким разрешением, однако их подготавливают сами разработчики на специальных станциях с помощью devkit, и обычный пользователь добиться подобного качества в играх не может.

Обещают, что консоли следующего поколения, как Sony, так и Microsoft, будут поддерживать HDTV.

После установки модема ZyXEL OMNI 56K PCI появляется новое устройство *Modem Audio Device*. Драйверов для него на диске нет, в мануале ничего не сказано. Что делать?

Александр, вопрос по e-mail

Во-первых, устройство можно просто проигнорировать – оно используется исключительно для записи и передачи голоса, так что если вы не планируете применять модем в качестве автоответчика, оно вам не потребуется.

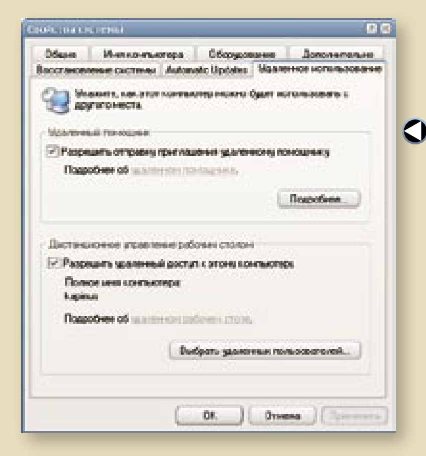
Во-вторых, если вам все-таки нужна такая функция, загрузите свежий драйвер с *www.zyxel.com/support/download.php*.



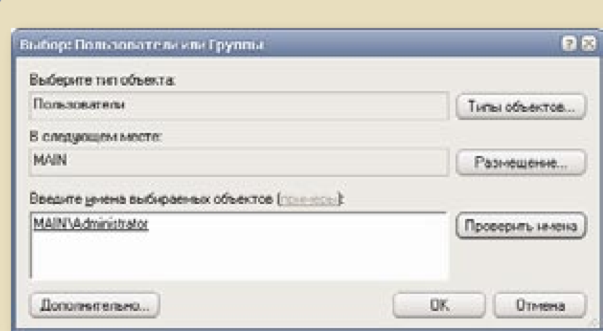
Управление удаленным компьютером по сети

Максим Капинус

Потребность в управлении компьютером по локальной сети возникает не только у системных администраторов игровых клубов и предприятий. Такая полезная функция пригодится любому начинающему пользователю, который хотел бы доверить свой ПК более продвинутому соседу этажом выше. В Windows XP для данных целей предусмотрена специальная опция *Удаленное использование*, позволяющая средствами операционной системы реализовать подключение к чужому Рабочему столу.



1 Первоначально следует произвести настройку компьютера клиента, включив режим удаленного использования через *Систему* в *Панели управления*. Открыв вкладку *Удаленное использование*, надо разрешить доступ извне, пометив этот пункт.



2 Далее нужно указать пользователя, который будет иметь доступ с помощью соответствующей кнопки. В качестве местоположения требуется установить рабочую группу и вписать его имя в нижнем окне. Если вы не уверены в правильности написания, нажмите *Проверить имена* или воспользуйтесь командой *Поиск*, находящейся в окне *Дополнительно*.

3 Следует отметить, что на компьютере клиента должна присутствовать учетная запись с правами администратора, логин и пароль к которой сообщается хозяину машины. Добавлю, что подключение удаленного пользователя после подтверждения вызовет отключение локального со всеми вытекающими последствиями.

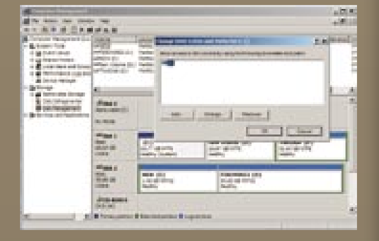
4 Гостевой компьютер выполняет соединение с помощью утилиты *mstsc.exe*, находящейся в папке *Windows\System32*. Откроем *Параметры* и заполним все требуемые поля, после чего лучше сохранить их, чтобы не вписывать каждый раз заново. Желательно вынести ярлык на эту программу на Рабочий стол или просто запускать ее через *Выполнить...* в стартовом меню.

5 Вкладка *Экран* содержит графические настройки подключения, регулирующие разрешение и палитру виртуального Рабочего стола. Более детально оптимизацию быстродействия можно провести во вкладке *Дополнительно*, указав необходимые элементы Рабочего стола и отключив ненужные. Для того чтобы воспользоваться ресурсами вроде принтеров, портов или дополнительных устройств компьютера-клиента, укажите эти пункты через вкладку *Локальные ресурсы*.

Добрый день. У меня такой вопрос. Я переустанавливал винду XP Pro SP-1. При инсталляции стояло два винчестера (Seagate 4 GB, Samsung 120 GB), а потом, когда ОС установилась, было четыре диска: C – от Samsung, D – Seagate, E – Samsung, F – Samsung. А когда сняли Seagate, то остался такой же порядок букв (C, E, F). Вы не подскажете, как можно изменить порядок на стандартный (C, D, E)?

Вопрос по e-mail

Щелкните правой кнопкой мыши по значку *Мой компьютер* и выберите *Управление*. Затем – пункт *Управление дисками*. В панели справа щелкните правой кнопкой по диску, который нужно переименовать, и выберите *Изменить букву диска или путь к диску...* После того как произведете необходимые изменения, не забудьте перегрузить компьютер.



Win XP при загрузке предлагает выбрать пользователя. Так как я один пользователь, как сделать, чтобы загрузка шла автоматически?

Вопрос по e-mail

Выберите *Пуск->Выполнить* и введите *control userpasswords2*. Снимите галочку возле *Пользователь должен вводить имя и пароль*. Щелкните *OK*. Появится окно, в котором вас попросят ввести логин и пароль пользователя по умолчанию. Введите имя (и пароль, если он есть) и снова щелкните *OK*.

Объясните мне, пожалуйста, на что именно влияет цифровой вход DVI и как скажется его отсутствие?

Дмитрий Орел, вопрос по e-mail

DVI принципиально отличается от стандартного разъема VGA тем, что передача данных в нем ведется в цифровом формате. В итоге отсутствует двойное преобразование «цифра – аналог – цифра», что уменьшает количество искажений, к тому же помехи от внешних источников перестают влиять на качество сигнала. Среди полезных возможностей – поддержка больших разрешений, UXGA и HDTV.

Восстановление видео с поврежденного CD

Максим Капинус

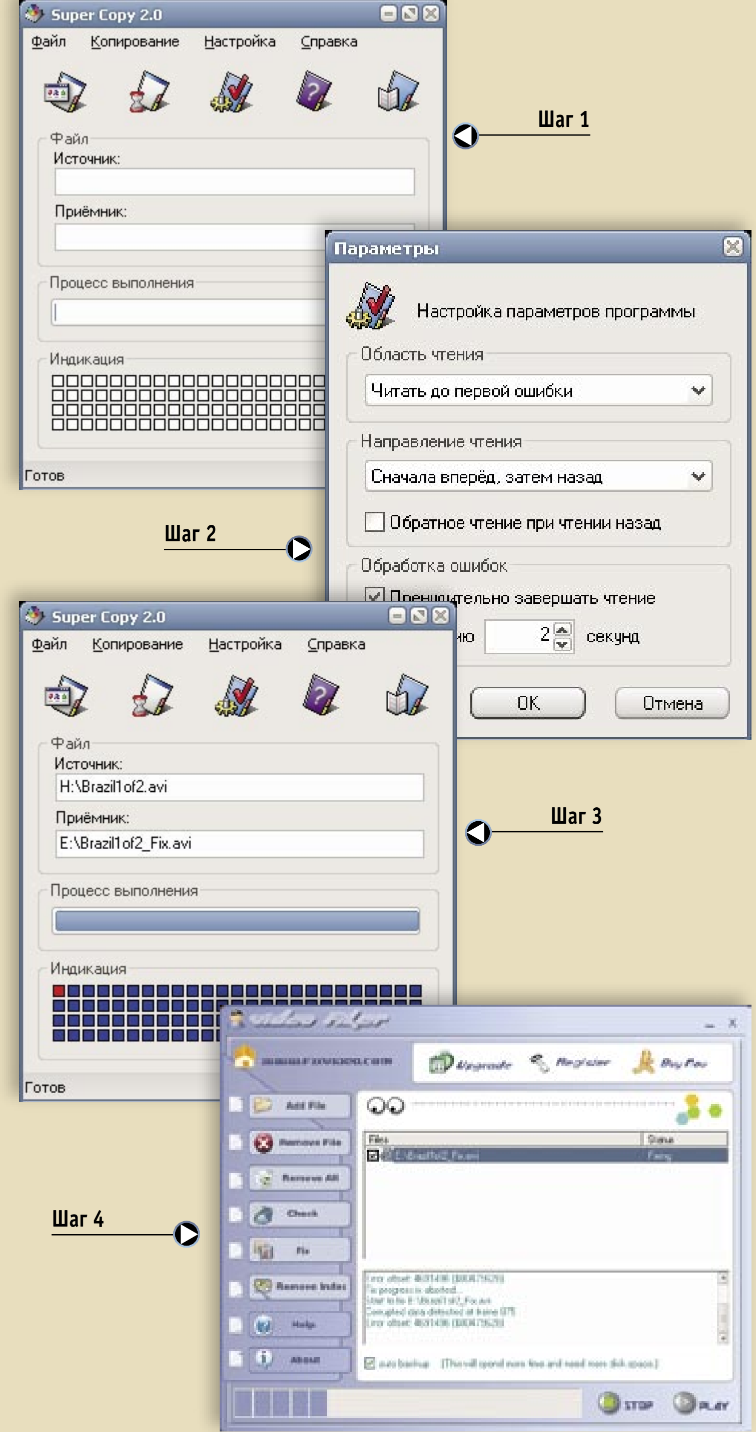
Качество современных носителей постоянно возрастает, однако никто не сможет гарантировать работоспособность компакт-диска, если его уронить или поцарапать. Поскольку в таком случае недоступной для считывания становится лишь какая-то доля информации, существует вероятность успешного восстановления остальной части. Большинство программ, предназначенных для этого, просто записывают нули в те участки данных, которые нельзя считать. Восстановить таким образом программу или архив с документами будет практически невозможно, а вот ситуация с видео или музыкой более благоприятная – потеря некоторой части информации некритична для всего файла в целом. Обычно подобные файлы можно просматривать с CD, но скопировать их с носителя уже нельзя из-за ошибки. Рассмотрим процесс копирования поврежденных данных на примере видеофайла.

1 **Скопировать испорченный файл можно любой подходящей программой. В данном случае воспользуемся бесплатной утилитой Super Copy, отличающейся небольшими размерами и быстрым процессом копирования.**

2 **Перед стартом надо заглянуть в пункт *Параметры* программы из меню *Настройка* и поменять опцию *Область чтения* с *Читать до первой ошибки* на *Читать файл целиком*. Для ускорения чтения диска (если заведомо известно, что он действительно поврежден) можно уменьшить параметр *Принудительного завершения чтения*.**

3 **Укажем в качестве источника поврежденное видео с CD, а приемника – любое место на винчестере. После этого можно начинать копирование. Индикация внизу экрана покажет, в каком месте и в каком количестве присутствуют ошибки в файле. Рядом со скопированным файлом появится log-файл, содержащий подробную статистику испорченного количества данных.**

4 **Файл, сохраненный Super Copy, скорее всего открываться не будет, поскольку обнуление поврежденных участков сделало его нерабочим. Для возвращения ему работоспособности применим утилиту *Video-Fixer* (www.fixvideo.com). Откроем полученный файл и нажмем Fix. Теперь проверяем результат и со спокойной совестью удаляем промежуточный файл.**



Посоветуйте, пожалуйста, софт, который сразу же удаляет спам, не подпуская его к почте.
Игорь, вопрос по e-mail

Такое программное обеспечение должен устанавливать ваш провайдер (или системный администратор, если у вас корпоративный почтовый ящик). Можем порекомендовать Spam Assassin. А для домашнего использования хорошо подходит SA Proxy Pro (к сожалению, больше не поддерживается) или all-in-one Secretmaker.



Недавно купил себе новую материнскую плату. В инструкции пользователя меня смутила одна надпись: «Цифровое устройство класса В» (Class B digital device). Подскажите, что это значит.
Владимир Алексеюк, вопрос по e-mail

Надпись свидетельствует о том, что плата отвечает требованиям Федеральной комиссии по связи США (FCC) для устройств класса В. В частности, устройство не должно вызывать вредной интерференции, но само от нее не защищено. В целом это означает, что материнская плата может влиять на качество приема телевизионного или радиосигнала, однако на здоровье ее излучение отражаться не должно.

Подробнее об этом написано на официальном сайте FCC – www.fcc.gov.

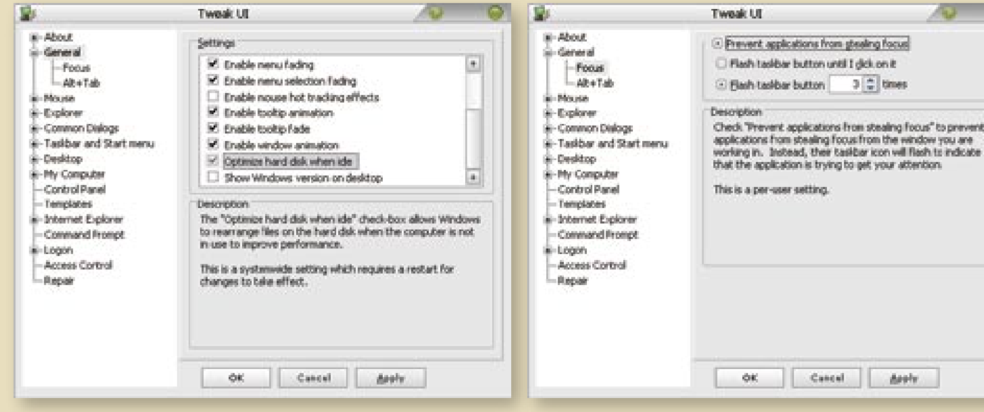
Подскажите, пожалуйста, почему я не могу отослать почту на почтовый ящик ukr.net? На компьютере установлен локальный SMTP-сервер Local SMTP Relay Server 2.5. На другие почтовые ящики почта отправляется (mail.ru).
Вопрос по e-mail

Большинство почтовых служб не принимает почту, отправленную с самостоятельно запущенных SMTP-серверов. Дело в том, что именно таким образом рассылается львиная доля спама в Сети. В вашем случае выход один – перейти на использование SMTP-сервера провайдера.

Настраиваем интерфейс Windows под себя

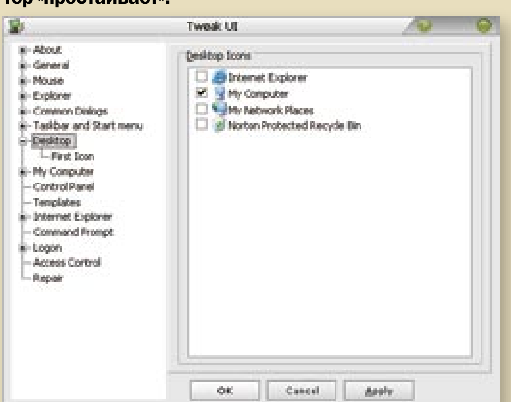
Сергей Светличный

Думается, каждый владелец ПК может при желании назвать с полдесятка мелких неудобств, которые не позволяют ему работать с Windows XP с максимальным комфортом. В конце концов, сколько людей, столько и мнений, поэтому неудивительно, что стандартный интерфейс не в состоянии удовлетворить всех пользователей. И тут на помощь приходят многочисленные утилиты по тонкой настройке оболочки Windows, позволяющие отрегулировать те или иные элементы интерфейса. Из всего многообразия мы выберем одну утилиту из «первоисточника» – Tweak UI от Microsoft (*www.microsoft.com/windowsxp/downloads/powertoys/xppowertoys.mspx*) и расскажем о нескольких наиболее востребованных настройках.

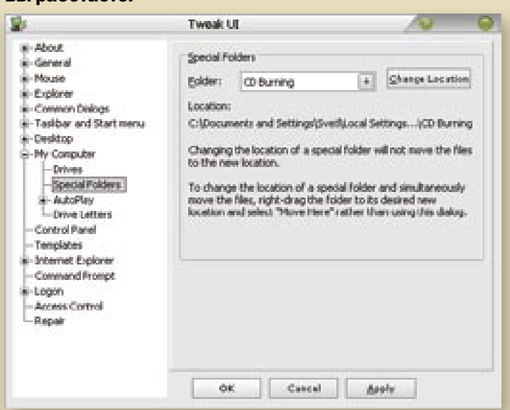


1 Оптимизация жесткого диска в фоновом режиме
Включение этой опции позволит Windows проводить дефрагментацию жесткого диска, когда компьютер «простаивает».

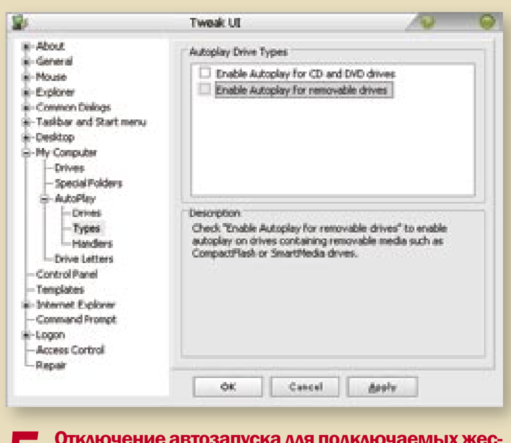
2 Блокировка перехвата фокуса другими приложениями
Включение данной опции предотвращает перехват фокуса другими приложениями у того, в котором вы работаете.



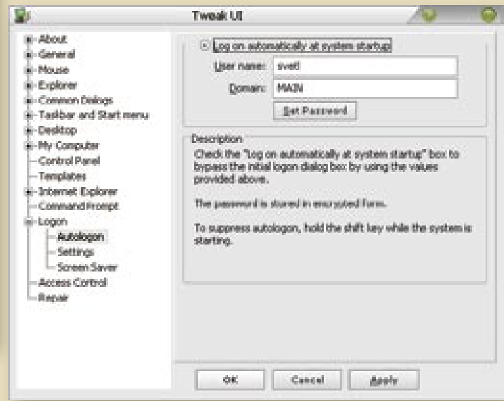
3 Системные пиктограммы, отображаемые на Рабочем столе
В этом разделе можно убрать с Рабочего стола системные пиктограммы, которыми вы не пользуетесь.



4 Системные папки
Если вам не нравится, что папка *Мои Документы* в Windows XP из корневого каталога перекочевала глубоко в *Documents and Settings*, в этом разделе вы можете переназначить ее (и еще полтора десятка других – на выбор, включая Рабочий стол, Избранное и т. д.) на любую другую.



5 Отключение автозапуска для подключаемых жестких дисков
Если вас раздражает окно с вопросом «что делать с диском?», появляющееся каждый раз, когда вы подключаете USB flash drive, то снимите галочку с этой опции.



6 Автоматический вход в систему
Если вы не хотите возиться с вводом логина и пароля, в этом окне можно включить автоматический вход.

РЕДАКТИРОВАНИЕ DVD ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Станислав Олесь

Несмотря на появление и быстрое развитие технологии двухслойной записи, цена таких болванок по-прежнему является достаточно высокой – порядка $10 за диск. Очевидно, что среднестатистическому пользователю не по карману повседневное их применение для записи данных, и в частности для создания резервных копий фильмов на DVD. Поэтому до сих пор остаются актуальными однослойные болванки, о нюансах которых и пойдет речь в этой статье.

При копировании двухслойного диска у пользователя есть два пути – ужать до однослойного или «разрезать» на две части. Первый удобен тем, что для получения резервной копии понадобится только один носитель, и при просмотре фильма смена дисков не требуется. Но в процессе пережатия (особенно если фильм длинный) качество может серьезно пострадать. Совершенно другой подход практикуется в случае «разрезания» – качество оригинала полностью сохраняется, но фильм будет размещаться на двух дисках, что причиняет определенные неудобства при хранении, просмотре и навигации по ним. Оба этих подхода имеют право на жизнь, а какой именно выбрать для конкретного случая – зависит от самого диска и от предпочтений пользователя.

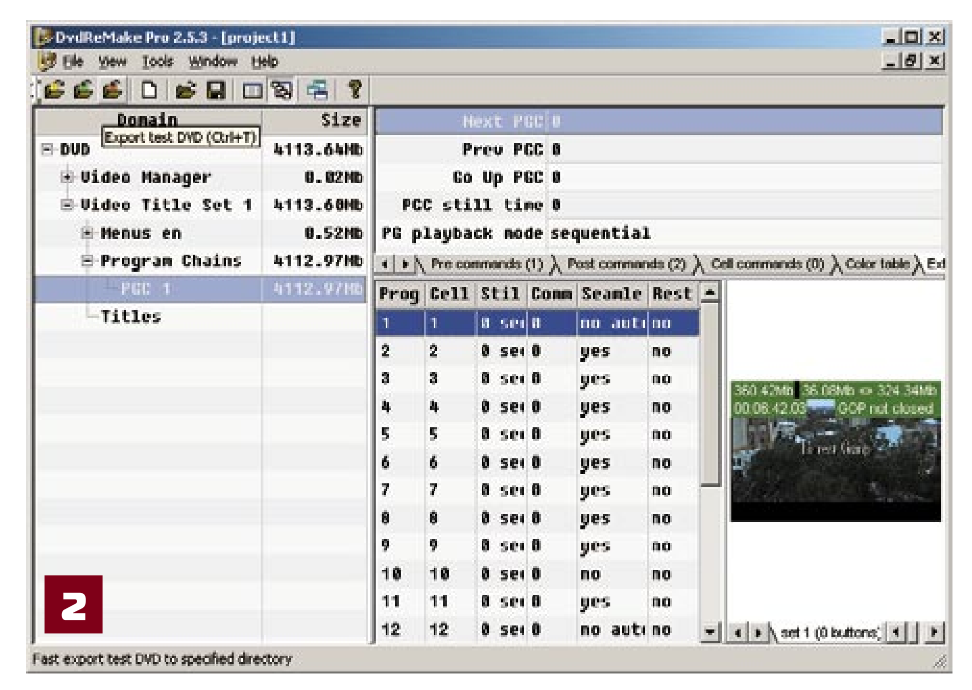
Если фильм занимает не больше 5 GB, считайте, что вам повезло. В данном случае лучше всего применить программу DVD Shrink (см. «ДПК» 11/2004). Как правило, после компрессии видео уменьшается не более чем на 10–15%, и результат может быть неотличим от оригинала даже при тщательном сравнении двух кадров на мониторе.

Хуже, если необходимо скопировать длинную, более двух часов, киноленту, которая занимает свыше 7 GB. Пережатие такого видеопотока грозит весьма заметными (даже на телевизоре) артефактами. И это не говоря уже о том, что для как можно более щадящего сжатия многие, если не все, дополнения и прочие «излишества» (в виде DTS-аудиодорожек и комментариев) могут быть просто выброшены. Пожалуй, мало кто из пользователей решится так искромсать качественное издание любимого фильма. Подходящим выходом в такой ситуации будет «разрезание» диска на два однослойных. Рассмотрим подробнее данную операцию.

Мы рекомендуем использовать программу **DVDFab**. Она обладает весьма простым интерфейсом, понятным даже для новичка. Хотя DVDFab предлагает множество функций, нас интересует именно разбивка одного диска на два. Для этого выберем в начальном окне пункт *Wizard* и укажем источник (диск или каталог с фильмом). Из предлагаемых вариантов «что сделать?» выбираем *Copy movie disk fully* – в этом случае сохранятся меню, дополнения и начало ленты на одном диске, а остаток ее перекочует на другой. Затем (1) программа предложит уточнить, в каком месте фильма сделать разбивку, а также какую картинку показывать в конце первого диска. С помощью ползунка можно изменить положение «разреза» между главами – соответственно, регулируя размеры двух частей фильма. При этом DVDFab не даст вам записать на диск больше максимального объема болванки.



1



Последним этапом станет выбор результата – создание либо двух каталогов с VOB-файлами, либо двух образов дисков (.ISO), либо немедленная запись результата. В любом случае необходимо будет указать каталог для временных файлов, в котором есть достаточно свободного места для работы приложения.

В общем и целом программа представляется весьма простым и мощным средством для разбивки диска, однако имеется одно «но» – есть вероятность того, что она выполнит свою задачу некорректно. Так, при попытке создать резервную копию диска «Шерлок Холмс – Король шантажа/Смертельная схватка/Охота на тигра» (состоящего, как видно, из трех частей) программа выдала странные результаты. Вместо того чтобы разделить диск посередине второй части, а первую и третью разнести по разным болванкам целиком, она «разрезала» первую часть, а вторую и третью сделала недоступными для проигрывания. Разумеется, правильность работы DVDFab очень зависит от содержимого диска – более простые случаи она обрабатывает корректно. Однако мы всегда рекомендуем тщательно проверять результат копирования на программном плеере.

Если же имеет место тот самый «тяжелый случай» или вы просто хотите получить как можно более полный контроль за процессом, вам подойдет не столь простая, но более мощная программа **DVDReMake Pro**. От предыдущей она отличается даже концептуально – если DVDFab представляет собой простой wizard для ограниченного набора задач, то это приложение можно назвать полноценным редактором DVD. Оно позволяет удалять и заменять блоки видео, редактировать меню и команды виртуальной машины DVD.

Наиболее часто применяемой функцией для создания резервных копий будет удаление блоков фильма. Видеофрагменты на исходном носителе можно поделить на две группы – те, что войдут на первый резервный диск, и те, что войдут на второй. Таким образом, первый DVD создается путем удаления блоков второго из исходного диска, и наоборот. Какие именно блоки будут записаны на какой болванке, можно решить в процессе работы с программой – при каждом удалении она пересчитывает размер оставшейся части. Поэтому при создании первого диска достаточно удалять блоки с конца по одному до тех пор, пока оставшиеся не поместятся на болванку.

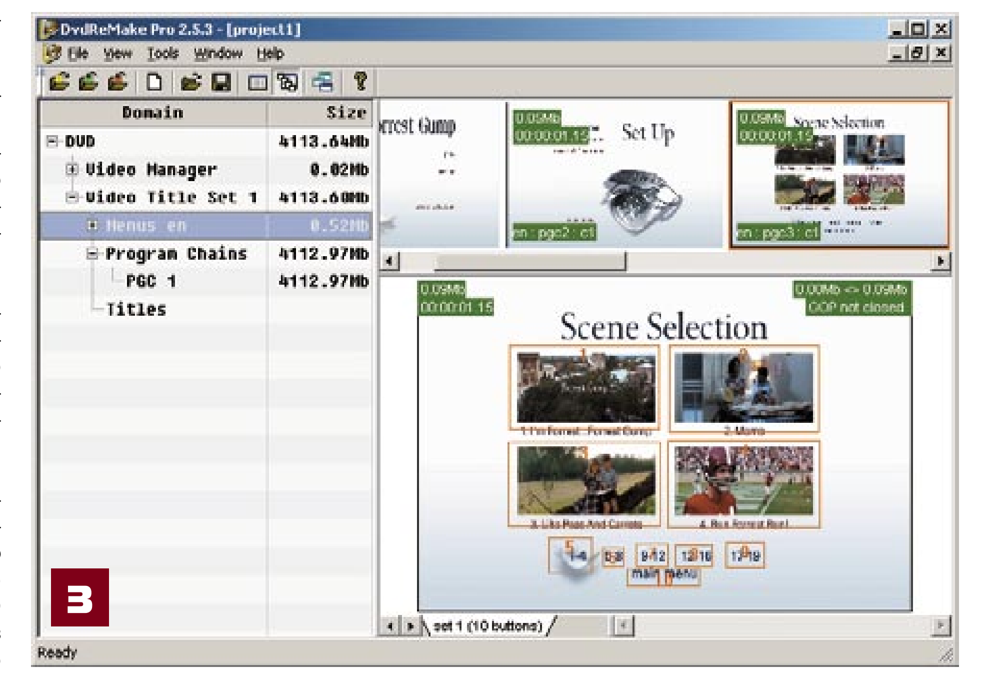
Рассмотрим эту методику более подробно. Запускаем DVDReMake Pro, выбираем в меню команду *Import DVD* и открываем файл VIDEO_TS.IFO, после чего ждем, пока будет проанализирован диск. В появившемся окне разворачиваем нужный нам Video Title Set – как правило, первый по порядку, но возможны и варианты (подробнее о структуре DVD читайте в статье о добавлении субтитров на диск, «ДПК» 11/2004.). Как бы там ни было, VTS с фильмом будет иметь самый большой размер (который указывается в колонке *Size*). Затем выбираем нужную нам «цепочку воспроизведения» (PGC). Их также может быть больше одной – в частности, если вы имеете дело с многосерийным фильмом. В таком случае нас интересует последняя. Начинаем удалять блоки (правый клик мыши, команда *Hide block*) до тех пор, пока результат не станет помещаться на болванку (**2**). Примечание: помните, что на диск «влезает» 4,7 млн байт, что равно 4482 MB или 4,377 GB. Для сохранения отредактированного материала выберите в меню команду *DVD Export*.

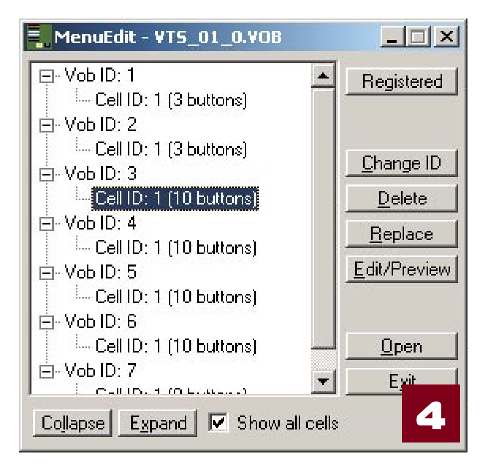
Запомните, какие блоки вы удалили – при создании второго диска должны быть оставлены именно они, а другие – убраны. В остальном же процедура идентична.

Нужно также отметить, что DVDReMake Pro подходит не только для разбивки, но и для пережатия. Пользователи DVD Shrink знают, что одним из ограничений в этой программе является невозможность полного удаления ненужных блоков – приложение позволяет лишь заменить их на блоки с показом статических картинок, которые, тем не менее, также занимают определенный объем. С использованием DVDReMake Pro этот недостаток становится несущественным – нужно лишь удалить такие блоки при начальном переносе содержимого диска на винчестер, а потом применить DVD Shrink.

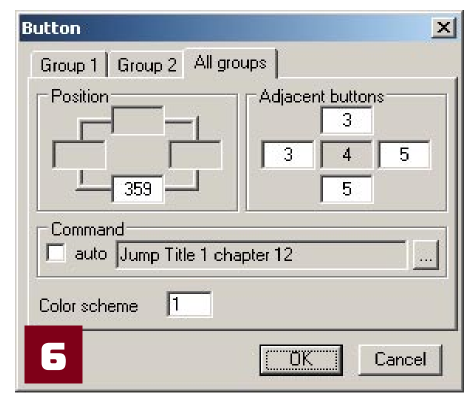
Дополнительным штрихом в получении резервной копии является редактирование DVD-меню. Поскольку мы создали новый диск, где отсутствует часть материалов (глав, аудиодорожек, дополнений), некоторые пункты меню станут недоступны – их можно попытаться выбрать, но без всякого видимого результата. Это, конечно, некритично для работоспособности DVD, но с чисто эстетической точки зрения выглядит не лучшим образом, так что особо дотошные пользователи, скорее всего, захотят исправить положение.

Удаление пунктов меню тоже осуществляется с помощью DVDReMake Pro, но не только – такую же возможность предоставляет и программа **MenuEdit**. В отличие от DVDReMake Pro, она не требует сохранения результата в другом каталоге, а позволяет править VOB-файлы «на мес-









те» (а значит, не нужен и значительный объем свободного места на носителе). Таким образом, если вы хотите просто отредактировать меню у уже готового диска – лучшим выбором станет MenuEdit. Но если в процессе создания DVD вам все равно придется применить DVDReMake Pro (для вырезания ненужных фрагментов), то разумно будет заодно воспользоваться его возможностями редактирования меню. Обе эти программы написаны одним и тем же человеком, поэтому процедуры редактирования меню у них очень похожи. Правда, DVDReMake Pro представляется более удобной, благодаря тому что она наглядно отображает страницы меню в окне предварительного просмотра (3), в то время как MenuEdit этого не делает, и найти нужную страницу порой удается только путем перебора всех имеющихся (4). Кроме того, для использования MenuEdit надо четко представлять, в каких файлах на DVD хранится меню (это файлы вида VTS_xx_0.VOB).

Здесь необходимо отметить, что визуально убрать кнопку меню в данных программах можно двумя способами – либо спрятать ее, либо удалить. К сожалению, их автор не дает точного пояснения о различиях между этими двумя методами. Распространено мнение, что *Hide* является несколько более безопасным вариантом, так как ограничивается минимальным вмешательством – в частности, при его использовании не производится перенумерация кнопок. Поэтому для «удаления» пункта меню в DVDReMake Pro надо сделать правый клик и выбрать *Hide button*, а для той же операции в MenuEdit – выделить пункт меню обычным кликом и нажать внизу кнопку *Delete* – при этом вам будет предложена возможность выбора способа удаления, оптимальным вариантом среди которых является *Hide and update command as follows: Jump to non deleted button* (5). В результате в обоих случаях удаленная кнопка исчезнет, а навигация в меню будет исправлена в обход убранной кнопки. Впрочем, желающие изменить навигацию по своему вкусу могут сделать двойной клик на кнопке меню в DVDReMake Pro или нажать *Edit* в *MenuEdit* и изменить нумерацию «прилегающих кнопок» (*Adjacent buttons*), на которые при проигрывании диска будет переходить курсор (при нажатии на пульте кнопок *Вверх/Вниз/Влево/Вправо* соответственно) (6).

В качестве последнего шага в создании резервной копии автор настойчиво рекомендует проверку работоспособности диска – как с помощью программных плееров, так и (по возможности) стационарных – путем проигрывания проверяемого содержимого с перезаписываемой болванки.


DIGITAL
DFOTO
ЦИФРОВОЕ ФОТО И ВИДЕО
1–2
2005 ЯНВАРЬ–ФЕВРАЛЬ
СЕПТАККОРД
ТЕСТ
8 СЕМИМЕГАПИКСЕЛЬНЫХ ЦИФРОВЫХ АППАРАТОВ В ОДНОМ СУПЕРТЕСТЕ
Sony DCR-HC85E
Olympus E-300
В ФОКУСЕ
CD
В КАЖДОМ НОМЕРЕ
SONY
2.5" LCD monitor
ZEISS
7.2 MEGA PIXELS
Cyber-shot
В НОМЕРЕ
Донбасс – страна мечты
Пейзаж крупным форматом
Любовь, смерть и страсть Юрия Косина
ВИДЕОМАНИЯ
Видеоредактор Pinnacle Studio Plus v.9
Оптимальное кодирование в DivX
ITC PUBLISHING

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМП'ЮТЕРИ
тел. (044) 216-71-71 багатоканальний
+10 годин інтернету
КОНФІГУРАЦІЇ НА ЗАМОВЛЕННЯ
Комп'ютер: Celeron D315 2.2GHz; MB AsRock i845D DDR, 6ch SB, Lan, ATX, 64MB GeForce 4MX440 128bit TV-out, HDD 40.0GB, DDR 256 MB Pc333, CD-R Sony 52x, Lucent 56K int, корпус Midi Tower 300W ATX, Clicker m/m Smart EZ-8000, оптична мишка A4 Tech 2-Scrol; ОС: ASP Linux 9.2 Greenhorn — 2100 грн.
Монітор: 17" SAMSUNG 795DF TCO-03 — 900 грн.
Звукові колонки: SVEN-606-дерево 180W/5W — 90 грн.
www.astron.com.ua

АПРЕЛЬ — Комп'ютери та комплектуючі
т. 241-9090, 241-8181
Монітори 17" від 110 у.о.
Принтери від 49 у.о. Сканери від 49 у.о.
Комп'ютери будь-яких конфігурацій
Продаж у кредит на 24 міс.
Перший внесок від 5%

Sempron 2200+/128MB/40GB/CD/SB/key/mouse	235 у.о.
Celeron 1,8/128MB/40GB/SB/LAN/CD/key/mouse	256 у.о.
Pentium4 2,8/512MB/R9600Pro 128Mb/80GB/1,44/LAN/CDRW/key/mouse	675 у.о.

Гарантія - 24 місяці
Київ, вул. Індустріальна 27, 11 поверх.
E-MAIL: OFFICE@APRIL.IN.UA

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

EXCALIBUR COMPUTERS

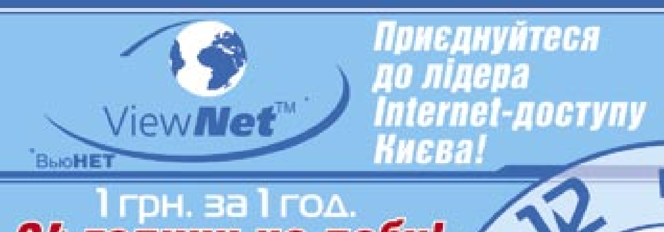
Продаж у кредит до 2-х років

Sempron 2.2/128mb/40/52x/sb/Lan/17"	360$
Sempron 2.2/256mb/40/GF4-64/52x/17"	410$
Sempron 2.5/512mb/80/ATi 128/52x/17"	490$
Athlon64 2.8/512mb/120/ATi-128/RW/sb	550$
Celeron 240D/256mb/40/GF4-64/52x/17"	440$
P4-2.8/256mb/40gb/GF4 64/52x/sb/17"	545$
P4 -3.0(800)/512mb/120/ATi 128/RW/sb	550$


Будь-яка конфігурація
Гарантія до 3-х років
Доставка безкоштовно
Замовлення по телефону
Театральна, вул.Пушкінська 9-Б
23-777-59, 228-61-67

XANTEN
НАЙКРАЩІ УМОВИ
Подробиці на сайті
www.xanten.com.ua
М. Київ: Харківське шосе, 144 а, 2 пов., ул. Вербицького, 30
тел.: (044) 564-5632
(8 097) 717-9959
e-mail: xanten@ua.fm

INTERNET



Приєднуйтеся до лідера Internet-доступу Києва!
1 грн. за 1 год.
24 години на добу!
www.view.net.ua
Гостьове підключення до сайту:
телефон дозвону 460-77-35
Login: guest Password: viewnet
тел: (044) 459-0406, 235-8920

РАЗНОЕ



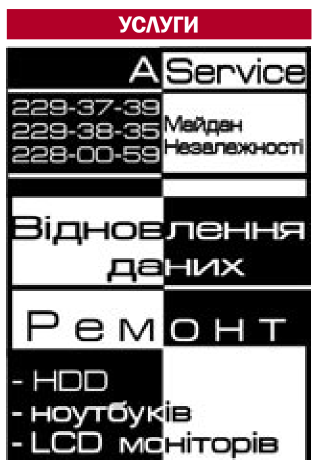
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КАРТРИДЖІ
для всіх принтерів, факсів, ксероксів


відновлення
заправка та продаж
РЕМОНТ ОРГТЕХНІКИ
Сервісний центр „Віатон"
вул. Б. Хмельницького, 47
Тел./факс: (044) 235-6189, 536-0812
www.viaton.com.ua, e-mail: viaton_2004@mail.ru

Фірма «Калина»
пропонує за низькими цінами:
пишучі DVD-RW Sony, NEC, BenQ
Величезний асортимент чистих CD-R, CD-RW, mini-CDR, DVD-R Verbatim, TDK, Samsung, Intenso, Benq, Esperanza, Digitex, E-prof, Sony
Дискети Emtec, Fuji, TDK, Verbatim, Samsung
Відмінні умови для роботи з дилерами!
Доставка в регіони - безкоштовна!
тел. (044) 451-4252 (багатокан.),
e-mail: kalina@ukrnet.net
www.kalina.com.ua - интернет-крамничка

УСЛУГИ



РАБОТА

Хотите поменять работу?
Хотите найти IT-специалиста?

Читайте рубрику «Карьера» в журнале «Компьютерное Обозрение» еженедельно по вторникам.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



1 ФЕВРАЛЯ 1975

Спустя месяц после прочтения статьи о новом персональном компьютере Altair 8800 Пол Ален и Билл Гейтс заключили с производителями этого ПК, компанией MITS, лицензионное соглашение об использовании своего интерпретатора Basic в ПО для Altair.

www.microsoft.com/rus/anniversary/history.htm

2 ФЕВРАЛЯ 1810

Французский кондитер Николя Аппер получил от правительства солидную премию за свое изобретение способа консервирования продуктов. Если бы повар запатентовал это открытие, то, возможно, сейчас бы мы пользовались термином «апперизация», а не «пастеризация».

www.millionmenu.ru/rus/kitchen/event/term24

3 ФЕВРАЛЯ 1954

На экраны японских кинотеатров впервые выходит фильм Исиро Хонды «Годзилла». За пятьдесят лет было снято 27 серий, а 11 декабря 2004 г. состоялась премьера очередной части – «Годзилла – последние сражения», в которой режиссер намерен окончательно умертвить чудовище на ближайшее время.

www.godzilla.co.jp/english/index.html

6 ФЕВРАЛЯ 1985

Проработав девять лет в корпорации Apple, Стив Возняк решает ее покинуть. После пережитой автокатастрофы у него происходит переосмысление ценностей, и Возняк отходит от дел фирмы. В этом же году он и Джобс получают из рук Рональда Рейгана Национальную премию в области технологий.

www.apple.ru/history

7 ФЕВРАЛЯ 1996

Обнаружен первый вирус для ОС Windows 95 под названием Boza (Bizatch). При запуске инфицированного файла система отображала сообщение «Вкус славы стал еще слаще» или «Старому поколению от нового». Волна слухов о его разрушительных способностях привела к панике среди рядовых пользователей.

www.avast.com/eng/win95boza.html



10 ФЕВРАЛЯ 2001

Организаторы музыкального фестиваля в Сан-Ремо предложили Биллу Клинтону принять в нем участие и поиграть на саксофоне. За выступление бывшему президенту пообещали заплатить гонорар в 250 тыс. долл., но он отказался. Даже после того как Клинтон покинул президентское кресло, его популярность не падает.

www.zpub.com/un/un-bc.html

11 ФЕВРАЛЯ 1990

После 27 лет заключения на свободу выходит один из наиболее активных борцов против апартеида – Нельсон Мандела. За это время он приобрел мировую известность, после освобождения получил Нобелевскую премию мира и стал первым чернокожим президентом ЮАР.

www.mrdowling.com/609-mandela.html



15 ФЕВРАЛЯ 1934

Родился Никлаус Вирт – легенда компьютерного программирования, автор языка Pascal и лауреат премии имени Тьюринга за выдающиеся достижения в сфере создания ПО. Его работы оказали огромное влияние на развитие принципов построения языков программирования.

www.cs.inf.ethz.ch/~wirth

16 ФЕВРАЛЯ 1942

По указу японского императора Хирохито этот день объявлен национальным Днем победы в связи со взятием войсками Сингапура. В английской истории данное событие стало одним из самых позорных, поскольку 100 тыс. англичан не смогли выдержать натиска 30 тысяч японцев.

www.throughthenight.co.uk/singapore.htm

17 ФЕВРАЛЯ 2000

Состоялся релиз операционной системы Microsoft Windows 2000, созданной для замены на боевом посту ветерана Windows NT 4.0 Workstation. Поскольку новая система была основана на ядре NT, она унаследовала высокую надежность и защищенность информации.

www.microsoft.com/rus/windows2000

20 ФЕВРАЛЯ 1986

Произошел запуск базового блока орбитальной станции «Мир», ранее намеченный на 16 февраля, однако тогда из-за неустойчивого приема телеметрической информации его пришлось отменить буквально на старте. Работы по запуску осложнялись параллельной подготовкой корабля «Буран».

space.rin.ru/articles/html/273.html

21 ФЕВРАЛЯ 1978

Совершен первый полет многоцелевого транспортного вертолета Ми-26, рекордсмена по поднятию тяжестей. Серьезным испытанием для новой машины стала ликвидация последствий катастрофы на Чернобыльской АЭС и военные конфликты в Нагорном Карабахе и Югославии.

www.fas.org/man/dod-101/sys/ac/row/mi-26.htm

22 ФЕВРАЛЯ 1968

Свою первую композицию записала легендарная группа Genesis. Основу команды составили бывшие выпускники школы в Чартерхаусе – Питер Гэбриел, Тони Бэнкс и Крис Стюарт. Вскоре к ним присоединился Фил Коллинз, сначала занявший место ударника, а с 1975 г. заменивший вокалиста Гэбриела.

www.genesis-music.com

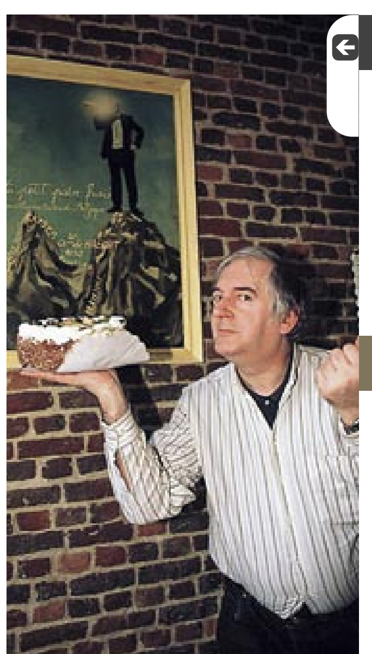


24 ФЕВРАЛЯ 1955

Родился Стивен Джобс – один из основателей Apple Computer Inc. Несмотря на неуживчивый характер и присущий ему авторитаризм в управлении компанией, невозможно представить себе развитие компьютеров Apple без харизматичного лидера, коим, несомненно, является Джобс.

ei.cs.vt.edu/~history/Jobs.html





4 ФЕВРАЛЯ 1998

При входе в концертный зал Брюсселя Билл Гейтс подвергся атаке «кулинарного террориста» Ноэля Годэна, запустившего в главу Microsoft яблочным тортом. Однако повторить этот трюк в 2003 году во время очередного визита Гейтса в Брюссель Годэну уже не удалось из-за бдительности полицейских.

www.jaybabcock.com/gates.html

5 ФЕВРАЛЯ 1943

Родился американский предприниматель Нолан Бушнелл, создатель первых телевизионных игровых приставок и игр для автоматов. В 1972 г. он основал компанию Atari (термин в японской игре го) и вскоре начал выпуск знаменитого игрального автомата Pong.

www.atarimuseum.com



8 ФЕВРАЛЯ 1906

В США впервые для казни осужденного используется газовая камера, предложенная врачом-стоматологом Д. А. Тернером. Он считал, что такая смерть более милосердна по сравнению с электрическим стулом и повешением, но гуманный доктор ошибался.

www.torturesru.com/tortures/methods/gaschamb.shtml

9 ФЕВРАЛЯ 1983

СССР исключен из Всемирной психиатрической ассоциации в связи с использованием психдиспансеров для принудительной изоляции оппонентов и инакомыслящих. Особое распространение такая практика получила в брежневский период в конце 60-х годов.

www.xserver.ru/user/svitt

12 ФЕВРАЛЯ 2002

Депутаты исландского парламента (альтинга) приняли с третьей попытки законопроект, разрешающий населению пить пиво. Жители столицы Рейкьявик к тому же получили возможность держать в доме собак. На кошек, попугайчиков и прочую живность этот закон не распространяется.

www.zabugor.com/s.php/229.htm

13 ФЕВРАЛЯ 1945

Англо-американская авиация произвела бомбардировку немецкого города Дрездена, не имеющего военного значения. Сброшенные 3749 тонн бомб уничтожили свыше 135 тыс. жителей и разрушили около 35 тыс. зданий. Эта бесчеловечная акция описана в романе К. Воннегута «Бойня номер пять».

renascentia.narod.ru/dresden.htm

14 ФЕВРАЛЯ 1779

После серьезной стычки с аборигенами одного из Гавайских островов погиб знаменитый английский мореплаватель Джеймс Кук. Отправившись на зимовку к Гавайям, экспедиция была вынуждена высадиться на берег, чтобы произвести ремонт одной из мачт.

jk.by.ru/kuk



18 ФЕВРАЛЯ 1998

Закончилась война стандартов на рынке модемов со скоростью 56 Кбит/с. Компании 3Com и Rockwell договорились совместно создавать единый стандарт V.90, прекратив борьбу за собственные разработки x2 (USR, Texas Instruments, Cirrus Logic) и K56flex (Rockwell, Lucent, Motorola).

www.v90.com

19 ФЕВРАЛЯ 1980

Нелепо погиб вокалист британской группы AC/DC Бон Скотт, захлебнувшись собственной рвотой во сне после попойки в лондонском клубе Music Machine. Карьера Скотта как солиста AC/DC началась случайно – до этого он был водителем грузовика, перевозившего оборудование группы.

www.ac-dc.net

23 ФЕВРАЛЯ 1944

По приказу Сталина ликвидируется Чечено-Ингушская АССР. В Казахстан и Киргизию депортируется около 310 тысяч чеченцев и 80 тысяч ингушей, к которым впоследствии добавляется около 70 тысяч демобилизованных солдат и офицеров. Восстановление населения в правах произошло только во время хрущевской оттепели.

sbnt.zahar.ru/chechnay/kazach-and-ch.htm



25 ФЕВРАЛЯ 1997

Фирма Progressive Networks представила новую технологию RealVideo, осуществляющую непрерывную передачу пакетов видеоданных с сервера. На тот момент, однако, большинство пользователей не имели должной пропускной способности каналов, чтобы смотреть видео через Интернет.

www.realnetworks.com

26 ФЕВРАЛЯ 1930

Американскому писателю Синклеру Льюису («Юный Кнут Аксельброд», «Кингсблад, потомок королей») позвонил корреспондент шведской газеты, чтобы поздравить с получением Нобелевской премии по литературе. Однако писатель решил, что его разыгрывают, и стал передразнивать шведский акцент журналиста.

www.kirjasto.sci.fi/slewis.htm

27 ФЕВРАЛЯ 1879

Работавший в лаборатории американского химика Ремсена эмигрант из России по фамилии Фальберг случайно открывает сахарин, почувствовав сладость во вкусе хлеба. Причиной тому была сульфаминбензойная кислота, с которой он проводил опыты до обеда.

www.saccharin.org

28 ФЕВРАЛЯ 1998

Ученые Техасского университета под руководством Гранта Уиллсона создали первую интегральную микросхему по 0,08-микронной технологии. Работы велись более трех лет, и, по прогнозам специалистов, такая микросхема могла быть создана не ранее 2009 г.

willson.cm.utexas.edu

www.invisiblelibrary.com/
Библиотека несуществующих книг

www.genealogymatch.com
Попробуй поискать своих родственников

www.google.com/webhp?complete=1&hl=en
Гугль не только ищет, но и предлагает, что искать

www.wga.hu/index1.html
Виртуальный музей европейской живописи и скульптуры XII – XVIII вв.

www.bmezine.com/news/pubring/20041214.html
Очень оригинальные очечки. Вы только всмотритесь и вчитайтесь

www.electrotank.com/minigolf
Симпатичный и затягивающий не на шутку мини-гольф

whitehouse.gov/barney
Каждой президентской собаке – по сайту

www.student.itn.liu.se/~troja881/cookie
Half-Life 2. Cookie Edition. Приятного аппетита!

www.malevole.com/mv/misc/killerquiz
Задачка. Программист или серийный убийца?

www.thefinalmistic.net
Очередная артгалерея. Весьма интересные работы

www.autograph-mus.narod.ru
Музей автографов имени Государя Императора Николая Второго. Даже Саддам Хуссейн имеется

Что ищут пользователи AOL?

Мы уже привыкли, что на стыке лет принято подводить итоги, «раздавать слонов» и т. п. Как известно, очень большое число жителей США являются пользователями интернет-сервиса America On-Line (AOL). Поэтому исходя из анализа сведений об их интересах, выраженных в количестве тех или иных запросов на поиск, вполне можно себе представить круг интересов среднего американца.

Итак, в минувшем году верхнюю строчку этого своеобразного хит-парада заняли «гороскопы» (horoscopes). В первую тройку вошли также «тексты песен» (lyrics) и «прически» (hairstyles). Однако дело не ограничивается только лишь астрологией или заботой о собственной внешности. Любопытно, что четвертую позицию занимает запрос, который нашему пользователю мало понятен, – «лишение права выкупа закладной» (forclosures). Замыкает первую пятерку наиболее частых запросов термин, очень близкий всем работающим, – «зарплата» (salaries).

Если говорить о персонах, так сказать celebrities, то, честно говоря, неожиданным выглядит возвращение на первое место поп-принцессы Бритни Спирс, опередившей крутого рэппера «Пятидесятицентовика». Кумиром детской и подростковой аудитории стала Хиллари Дафф.

Смертный приговор по Интернету

Странная штука эта наша Всемирная Сеть. Вот уже по Интернету смертные приговоры выносят. Причем не какому-то там Васе Пупкину, а совершенно публичному политику, и к тому же женщине. Случилась эта история в северной столице нашего северо-восточного соседа.

На форуме популярного питерского сайта **www.fontanka.ru** было опубликовано сообщение о том, что на первом заседании новоучрежденного трибунала «Партии Свободы» за антирусскую политику и целый ряд других прегрешений был вынесен смертный приговор губернатору Петербурга Валентине Матвиенко.



Оперативники из местного подразделения ФСБ быстренько подсуетились и выяснили, что сообщения отправлялись из интернет-клуба, расположенного на Московском вокзале.

Как стало известно корреспонденту «Фонтанки» из информированных источников, просмотрев видеокассету, чекисты узнали некоего Александра Втулкина, который называет себя министром национальной безопасности самопровозглашенной «Русской Республики».

Как сообщает сетевое обозрение Internet.ru, на основании полученных материалов прокуратура Петербурга возбудила уголовное дело по ст. 119 УК РФ – угроза убийством.

Лучшие блоги. Конкурс «Немецкой волны»

В декабре стали известны победители международного конкурса блогов (**www.thebobs.de**), организованного «Немецкой волной». В состав жюри входили независимые журналисты, специалисты по СМИ, эксперты по веблогам. В частности, Россию в судейской коллегии представлял небезызвестный Антон Носик (жж-юзер dolboeb). Кстати, именно его голос был решающим при вынесении вердикта в номинации «Лучший блог на русском языке».

В каждой из 11 номинаций определялись два победителя – по версии жюри и по мнению пользователей Интернета (в количестве 67 тыс. человек), принимавших участие в онлайновом голосовании.

Полный список лауреатов доступен в специальном разделе официального сайта конкурса (**www.thebobs.de/bob.php?site=winner**).

Лучшим в мире признан китайский блог «The Dog Newspaper» (**www. 18mo.com**) («Собачья газета»). За эту кандидатуру жюри проголосовало практически единогласно. Дело в том, что автор данного блога успешно обходит китайскую цензуру, оригинально сравнивая жизнь собак в Китае и на Западе.

Думаю, что нашим читателям интереснее всего будет узнать о том, как распределились голоса в категории «Лучший журналистский блог на русском языке».

1. Time O'Clock или News-дневник футуролога (**fuga.ru/tok**): 2498 (53%).
2. Живой журнал Дмитрия Горчева (**www.livejournal.com/users/dimkin**): 1202 (25%).
3. Sostav.Ru или «Своими глазами» (**www.sostav.ru/columns/eyes**): 834 (18%).
4. Живой журнал тележурналиста Георгия Андроникова (**www.livejournal.com/users/moodwin**): 57 (1%).
5. Заметки писателя Александра Житинского (**www.livejournal.com/users/maccolit**): 52 (1%).
6. Авторский проект Алекса Экслера (**www.exler.ru**): 49 (1%).
7. Блог журналистки Наташи Мозговой (**www.livejournal.com/users/mozgovaya**): 27 (1%).
8. Parker's Journal (**www.livejournal.com/~mrparker**): 26 (1%)
9. Блог журналиста Николая Данилова (**www.livejournal.com/users/nl**): 10 (0%).

Всего: 4755 голосов.

Кстати, проект мистера Паркера «Владимир Владимирович™» (**vladimir.vladimirovich.ru**) занял 6 место в онлайновом голосовании в категории «Лучший веблог в мире».

Всем сестрам по серьгам в честь 10-летия Рунета



Не обижайтесь, но есть повод еще разок загрузить вас списками и перечнями лауреатов и победителей. Правда, здесь имеются и свои плюсы, ибо везде указаны URL'ы, а значит, вы сами сможете определить, насколько соответствуют высокие награды качеству отмеченных ими Web-ресурсов и сервисов.

Теперь перейдем к конкретике. В 2004 г. исполнилось 10 лет домену **.ru**. По этому случаю в течение года проводилось много мероприятий, кульминацией которых стала Церемония вручения Премии Рунета и праздничная шоу-акция «10RUЛЕТ-show».

Как считают организаторы акции, «премией Рунета были награждены компании и проекты, чей вклад в развитие Рунета в экономическом и социально-культурном плане был признан по результатам голосования Экспертного Совета Юбилея наиболее значимым и решающим за последние 10 лет».

Чтобы не утомлять почтенных читателей полным перечислением, ограничимся блоком «Рунет для пользователя». Кстати, глядя на списки, впору воскликнуть: «Ба! Знакомые все лица!»

Поисковая система

Яндекс (www.yandex.ru)

Номинанты: Google, «Апорт», «Рамблер», «Яндекс»

Почта Рунета

Mail.ru

Номинанты: Mail.ru, ORG, Почта на KM.ru, Почта на Rambler.ru, Почта на Yandex.ru

Бесплатный сервис Рунета

Интернет-холдинг Rambler (www.rambler.ru)

Номинанты: Subscribe.ru, «Эниро РУС-М (Желтые страницы)», «Рамблер», «Яндекс»

СМИ Рунета

Группа компаний «РосБизнес-Консалтинг» (www.rbc.ru)

Номинанты: «Газета.ру», ИА «ИТАР-ТАСС», «Лента.ру», Радиостанция «Эхо Москвы», «РосБизнес-Консалтинг»

Контент-ресурс Рунета

Библиотека Мошкова (www.lib.ru)

«Библиотека Мошкова», «Государственный Эрмитаж», «Московское метро», «Официальный сайт Президента РФ В. В. Путина», «Рефераты и сочинения»

Развлекательный проект Рунета

Бойцовский клуб (www.combats.ru)

Номинанты: «Анекдоты из России», «Бойцовский клуб», Студия «Мульт.ру», Чат «Кроватка», «Чертовы куличики»

Комьюнити-ресурс Рунета

E-xecutive.ru

Номинанты: «Живой Журнал», «Сообщество эффективных менеджеров» (E-xecutuve), «Национальный сервер современной поэзии» («Стихи.ру»), «Автомобили в России» («Auto.ru»)

Вплоть до 26 ноября 2004 г. шел подсчет голосов интернет-пользователей по проекту «Народная десятка». Победителями стали Anekdot.ru, Combats.ru, Lib.ru, Mult.ru, Subscribe.ru.

Во время церемонии вручения Национальной премии российского Интернета участники и организаторы не раз нелестно отзывались о хакерах. Очевидно, именно они не преминули отомстить специфическим образом. Неизвестный злоумышленник вывел на время из строя сайт мероприятия.

«Сегодня с утра наш основной сайт 10ru.ru был недоступен, – сообщил корреспонденту Cnews генеральный продюсер Юбилея Рунета Александр Айгистов, – причиной этому стала атака хакеров. К вечеру мы восстановим работоспособность нашего ресурса».

Администрации сайта было направлено письмо следующего содержания:

«на вашей тусне ни хрена хакерам не отслюнили а мы вам ... сайт ... с праздничком интернета!» (нецензурные выражения заменены точками)

Полная информация об этом инциденте не разглашается.

www.cheese.hobby.ru
Ваше хобби, сэр? Сыр! Причем французский

www.tpd.tno.nl/Pics/DII/gigazoom/Delft2.htm
Осторожно! Размер картинки – 78797×31565 пикселов

www.mielofon.ru
Алиса. Не та, которая в Стране Чудес, а та, которая Селезнева

www.popularfront.com/snowdays
С небольшим опозданием – новогодняя забава «Вырежи свою собственную снежинку»

www.thedogisland.com
Свободны forever. Собачий остров

www.miniorgan.com/lib/list.php
Детские электромузыкальные игрушки конца прошлого века

www.litera.ru/slova/karakovski/ppb.html
Поэзия «поколения битников»

www.goldster-audio.com
Классика и современность. Ламповый усилитель и iPod

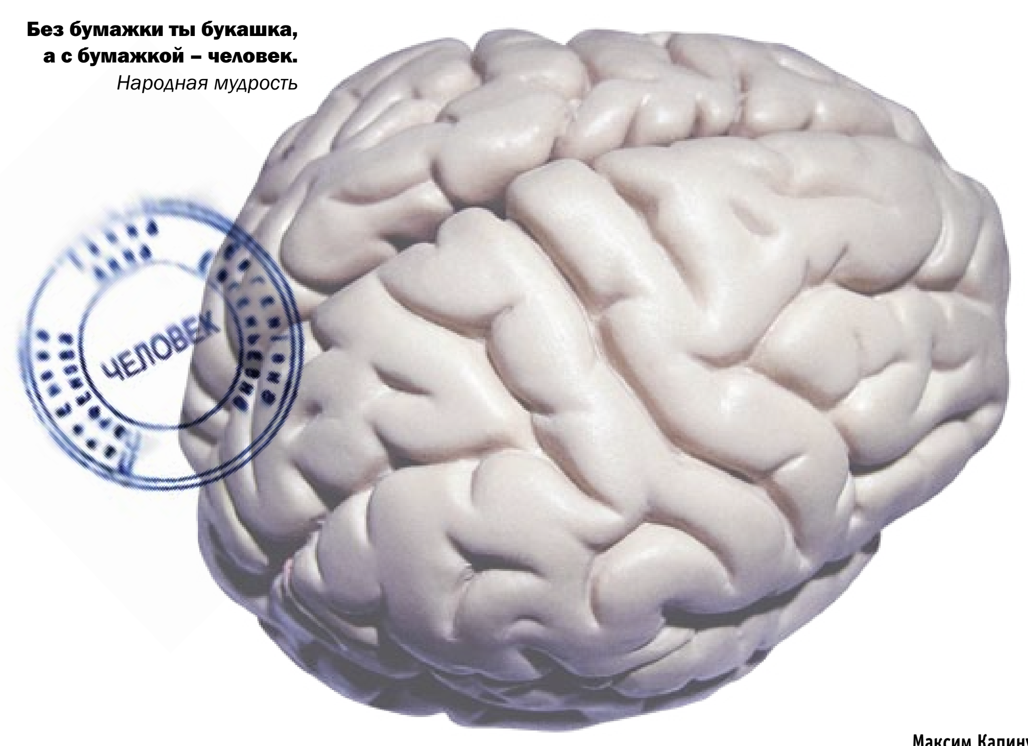
lostfrog.org
Web-акция «Найдем лягушку!»

www.wallpaper.f-1.ru
Обои для фанатов «Формулы 1»



РАЗМИНКА

**Без бумажки ты букашка,
а с бумажкой – человек.**
Народная мудрость



Максим Капинус

Университетский диплом или справка об окончании каких-либо обучающих курсов не всегда объективно отражает способности человека. Технологии с течением времени имеют свойство обновляться, а знания устаревать. О самоподготовке вообще не стоит говорить – никто не возьмется установить, на каком уровне находятся ваши знания и соответствуют ли они сегодняшним запросам. Исправить ситуацию в данном случае может прохождение теста, созданного специалистами в определенной области. Большинство серьезных тестов, после которых вам выдадут весомый сертификат, платные, однако существует и бесплатный вариант – онлайн-тестирование. Конечно, если даже вам и вышлют по окончании теста бумажную версию сертификата, она не будет являться решающим аргументом при устройстве на работу, но какое-то удовлетворение принесет.

Онлайн-тестирование и сертификация Specialist

tests.specialist.ru

Пожалуй, наибольшие возможности предлагает эта система, запущенная специалистами Центра компьютерного обучения при МГТУ им. Баумана. Серьезный организатор предполагает серьезный подход к тестированию, и ожидания оправдываются на 200%. Как видно из названия, тесты относятся к компьютерной тематике и затрагивают всевозможные аспекты профессиональной деятельности. Кроме внушительного списка тестов на получение сертификата, есть и пробные тесты с небольшим количеством вопросов или даже вариант корпоративного тестирования всех работников вашего предприятия. После удачной сдачи какого-либо теста пользователь будет занесен в рейтинг и сможет опубликовать на собственной Web-страничке баннер, демонстрирующий всем гостям достижения хозяина. При желании можно получить сертификат в бумажном виде, который вам вышлют в любую точку планеты за небольшую сумму.

Центр онлайн-тестирования Retra-Tech

www.certifications.ru

Центр Retra-Tech имеет связи со многими кадровыми агентствами и позиционирует свою деятельность как идеальный способ найти работу профессиональному IT-специалисту. Даже простые на вид тесты (например, «Работа в Windows XP») содержат серьезные вопросы, которые не под силу простому пользователю компьютера. Единственный минус: при прохождении вопросника нельзя четко контролировать отведенное время. О том, что система вообще не ведет учет секундам, становится понятно только после появления предупредительной надписи. Радует только, что при случайном ошибочном ответе можно вернуться на шаг назад с помощью стандартных клавиатурных сокращений браузера. Если онлайн-тестирование для вас лишь ступенька на пути к сложным тестам от ведущих компаний, обязательно пройдите сертификацию от вендоров, предполагающую максимальную схожесть с официальными тестами от таких фирм, как Cisco, Microsoft, Oracle.

On-Line тесты сетевой академии «Ланит»

tests.academy.ru

Большим количеством тестов академия не отличается, зато вот сложностью – да. Являясь авторизированным учебным центром множества известных фирм (опять же Novell, Intel, Microsoft, SCO…), «Ланит» сосредоточила внимание на тестах для специалистов, среди которых вопросы по настройке баз данных SQL и администрированию Unix-систем. Понятно, что для обычных пользователей от них мало прока, но спецы останутся довольны, поскольку смогут реально оценить по результатам уровень своей готовности к прохождению официальных платных тестов. Вопросы, включенные в тесты, разрабатывали сертифицированные инструкторы и инженеры, поэтому сомневаться в их качестве не приходится. На сервере периодически проводятся чемпионаты, призеры которых имеют возможность выиграть ценные призы.

Сервер Российского Студенчества. Портал онлайн-тестирования

www.students.ru/tests

Немного отвлечься от компьютерной тематики помогут общеобразовательные тесты и комплексная проверка способностей и интеллекта. Более десятка тестов по географии, литературе и просто огромное количество тематических вопросников по истории помогут и студентам, и школьникам. Психологические тесты представлены множеством опросов для личностных характеристик и несколькими тестами на определение популярного нынче IQ – коэффициента интеллектуального развития. Никакого рейтинга на сайте нет, вам просто продемонстрируют итоги теста и советы по улучшению своих знаний. В связи с этим отсутствует и регистрация участников, поэтому ваши результаты не станут достоянием общественности и будут служить только для собственного удовлетворения. При прохождении теста пользователь не ограничен временны́м лимитом для обдумывания вопросов – здесь

ДЛЯ УМА

можно схитрить и прибегнуть к справочным средствам.

Online DTP/PREPRESS certification

www.ukrprint.com/certification

Данный проект можно назвать уникальным, выделяющимся из всей массы тестов своим узким предназначением для студентов полиграфических вузов, дизайнеров и верстальщиков, работодателей и других специалистов полиграфической отрасли. Особенность проекта в том, что аналогов ему ни в Рунете, ни в Уанете не существует. На протяжении тестирования вам зададут 40 вопросов по полиграфической тематике, относящихся к разным специальностям и направлениям деятельности. Благодаря такому подходу после его прохождения можно получить детальную информацию по знаниям различных областей полиграфической науки. Все пользователи, сдавшие тест, могут согласиться или отказаться от публикования данных о себе в рейтинге на сервере. Для предприятий предусмотрено комплексное тестирование сотрудников и получение ими официальных сертификатов Украинского полиграфического портала.

Тесты на Allbest.ru

test.allbest.ru

Количество общеобразовательных тестов на сервере впечатляет. Вопросы по истории и географии соседствуют с вопросами по физике, химии и математике. Особый интерес вызывают отдельные тесты по украинскому языку и литературе. Регистрироваться на сайте не обязательно и, перед тем как приступить к заданиям, допускается предварительный просмотр вопросов к некоторым тестам. Поскольку никаких сертификатов и рейтингов на сервере не предусмотрено, такая возможность не выглядит сомнительной. Претензий к правильности ответов не возникает, так как результат высвечивается сразу же после указания варианта. Отметим также наличие тестов по знанию английского языка, содержащих вопросы по всей школьной программе.

tests.academy.ru

tests.specialist.ru

www.ukrprint.com/certification

www.students.ru/tests

www.certifications.ru

test.allbest.ru

BRAINBENCH.COM

В рамках этого обзора нельзя не упомянуть о наличии крупнейшего онлайнового ресурса, посвященного тестированию. Речь идет об англоязычном сайте BrainBench, основанном в 1998 г. и насчитывающем на данный момент около 6 миллионов пользователей. Это первая онлайновая компания-тестер, удостоившаяся сертификата ISO 9001:2000. В списке корпоративных клиентов, которые тестируют своих работников, числятся такие гранды, как IBM, Ford Motor Company, Siemens. Из списка видно, что тематическую широту предоставляемых вопросников измерить практически невозможно – на сервере разрешается сертифицироваться как финансистам и программистам, так и знатокам в различных промышленных областях. Естественно, что доступ к основным разделам платный, а из «бесплатного сыра» есть только несколько заданий развлекательного плана.



ОРАНЖЕВЫЕ ПЕСНИ



Александр Птица

Ноябрь-декабрь 2004 года будут помнить еще очень долго не только у нас в стране, но и далеко за ее пределами. Анализ политической стороны событий, происходивших в многострадальной, единой и неделимой Украине, сами понимаете, не наш профиль. Но атмосфера тех семнадцати дней Майдана, видимо, на всю жизнь останется в душах всех наших соотечественников, которые хотя бы раз по зову своего сердца пришли к сердцу Киева и сумели по-настоящему ощутить себя частичкой родившейся новой украинской нации.

Многие аналитики и исследователи массовых социальных процессов отмечали некую карнавальность, одухотворенность всего действа. Частенько в зарубежных источниках «фестиваль на Майдане» сравнивался по уровню единения его участников с легендарным Вудстоком (конец 60-х годов прошлого века).

В первые дни акции звучали в основном старые, испытанные временем композиции музыкантов, поддержавших «оранжевую революцию» и, конечно, бессмертные народные песни. Но вполне естественно, что практически ежедневно Майдан становился местом, где презентовались самые свежие хиты, рожденные временем. Так, буквально через три дня после того, как в Интернете я наткнулся на MP3-файл с выполненной в стиле «хип-хоп» и основанной на текстах «оранжевых» речевок песенкой «Разом нас багато» (**www.varyform.org.ua/tak**), ребята из записавшей его ивано-франковской группы «Гринджоли» уже выступали на главной сцене Майдана. Примерно так же было и с мощным гимном за единство Украины «Колір сонця» Оксаны Билозир и Александра Егорова (**www.is.svitonline.com/pisnya/proekt/tak_muzyka/kolir_soncya.html**) или с удалым рэпачком «Помаранч» группы «Танок на майдані Конго» (**www.is.svitonline.com/pisnya/proekt/tak_muzyka/pomaranchi.html**). Этот список можно продолжать и продолжать.

Но дело даже не в этом. Согласитесь, что в течение более чем двухнедельного непрерывного политико-песенного марафона многие люди, которые раньше практически не слушали песен на украинском языке, открыли для себя доселе неведомый огромный культурный пласт.

Для того чтобы дать вам возможность познакомиться с исполнителями, чье творчество сыграло в те тревожные дни не меньшую роль, чем действия политиков (по крайней мере, оно стало своеобразной духовной подпиткой обитателей Майдана), предлагаем небольшой Web-путеводитель.

«Вопли Видоплясова»

www.vopli.com официальный сайт
vv.org.ua официальный фэн-клуб
vv.cn.ua самый первый фэн-сайт

Эта команда в излишних комментариях не нуждается. «Вопли» и их бессменный фронтмен Олег Скрипка очень любят во всем быть первыми. И



ФОМА «МАНДРИ»:
« Пісні – головна зброя Помаранчевої революції. »



ОЛЕГ СКРИПКА (ВВ):
« Помаранчева революція – напівполітична, напівпісенна. Київ протримався стільки днів з доброї подачі музикантів. Культурний підсумок Помаранчевої революції – перемога української пісні. »

ТАРАС ПЕТРИНЕНКО:
« На білому світі є багато народів, в житті яких музика і пісня зокрема відіграють величезну роль. Мабуть, цілий світ пов'язує Україну з піснею. Те, що під час Помаранчевої революції українська пісня стала зброєю, свідчить про повстання українського народу з небуття. »



Разом нас багато

www.trymay.com.ua
«Хвилю тримай». Официальный сайт
www.bilozir.com
Оксана Билозир. Официальный сайт
www.ruslana.com.ua
Руслана. Официальный сайт
www.motor-rolla.kiev.ua
«Мотор-ролла». Официальный сайт
pepels.org.ua
«Sбей Пепел'S». Официальный сайт
www.madheads.kiev.ua
Mad Heads. Официальный сайт
www.talitakum.kiev.ua
«Талита Кум». Официальный сайт

имеют на это все основания. Полагаю, что ВВ – самая известная за пределами нашей страны рок-группа. Что касается Всемирной Сети, то взаимная любовь «Воплей Видоплясова» и Интернета началась довольно давно. Одно из событий минувших дней проходило при непосредственном участии вашего покорного слуги. В далеком 1997 году в первом столичном «Киберкафе» на Прорезной состоялась памятная IRC-конференция, посвященная открытию первого Web-ресурса группы «ВВ» (**vv.cn.ua**), на протяжении которой мои пальцы отстукивали на клавиатуре ответы Олега на вопросы поклонников, собравшихся на чат-канале. Сегодняшний официальный сайт (**www.vopli.com**) выполнен по последнему слову интернет-технологий, обогащен многими нестандартными визуальными решениями и имеет три языковых варианта (украинский, русский, английский, в разработке – французский). Жаль, конечно, что последнее обновление датировано октябрем. Но думаю, когда жизнь в стране войдет в послевыборную колею, наполнение сайта свежим контентом продолжится.

«Танок на майдані Конго»

www.tnmk.com.ua официальный сайт

В отличие от «Воплей», в дни «помаранчевой революции» сайт «ТНМК» (**www.tnmk.com.ua**) ни на день не прекращал работу. Посетители постоянно были в курсе дела, где находятся их любимцы и чем они занимаются. Вот, например, несколько «дневниковых записей» со странички новостей (**www.tnmk.com.ua/?::l=u**)

06.12.04

Позавчора та вчора – помаранчові концерти в Одесі та Херсоні.

08.12.04

Сьогодні група почала запис пісні «Помаранчі», перервавшися на виступ на Майдані Незалежності.

Возможно, кого-то удивит, что место рождения и «постоянной прописки» украиноязычной хип-хоп - команды ТНМК отнюдь не «бандеровская» с точки зрения некоторых горячих голов Галичина, а самый что ни на есть восточный Харьков. Но это факт.

«Океан Эльзы»

oefans.narod.ru фэн-сайт
(что и следует из его адреса)
okeanelzy.nashe.ru официальный сайт
российского турне группы
www.dyakyu.com официальный сайт

«Океан Эльзы» наряду с «ВВ» – самый раскрученный на постсоветском пространстве украинский рок-коллектив. Надо сказать, что команде в минувшем году исполнилось 10 лет. Отцами-основателями коллектива стали тогдашние студенты – специалист по ландшафтной архитектуре Павел Гудимов (соло-гитара), экономист Юрий Хусточка (бас-гитара), энергетик Денис Глинин (ударные) и вокалист Святослав Вакарчук, который впоследствии стал автором большинства песен. В конце 2004 года «Океан» должен был отправиться в грандиозное турне «Х-тур» по городам России (**okeanelzy.nashe.ru**), но в связи с известными событиями эти гастроли отложены до «лучших времен». Однако случаются и курьезы (видимо, некоторые новостные ресурсы совершенно потеряли связь с реальностью). На сайте **radiomayak.ru** заметка, датированная 6 декабря (**www.radiomayak.ru/music/04/12/06/33679.html**), озаглавлена «Группа "Океан Эльзы" отправилась в турне». Без комментариев.



Тарас Чубай и «Плач Еремии»

plach.org.ua официальный сайт

Скажу честно, до «Майдана» я мало был знаком с творчеством Тараса и его друзей из «Плача». Вероятно, они стали для меня самым большим музыкальным открытием «оранжевых» времен: интереснейшие трактовки бессмертной классики Владимира Ивасюка (особенно запомнились лирическая интерпретация «Червоной руты» и стилизованный под регги вариант «Я піду в далекі гори»), оригинальные собственные композиции. Как оказалось, Тарас – сын поэта-диссидента Григория Чубая. Кстати, большинство песен на альбоме «Світло та сповідь» написаны им на стихи отца. Да и сам по себе Тарас – весьма интересная и разносторонняя личность. Об этом, на мой взгляд, свидетельствует то, что его любимый писатель – Хорхе Луис Борхес.

Мария Бурмака

burmaka.kiev.ua официальный сайт

Напор и мощь «Ми йдемо» и сильнейшая положительная энергетика «Не бійся жити» сделали эти песни любимейшими хитами Майдана. Когда белокурая Маричка появлялась на сцене, все многотысячное коммьюнити превращалось в единый подпевающий хор. Некоторые журналисты называют Бурмаку одной из самых интеллектуальных и изысканных певиц Украины. Что ж, с этим трудно не согласиться.

«Тартак»

www.tartak.com.ua официальный сайт
tartakworld.narod.ru, tartakua.narod.ru
фэнские сайты

Выступая на главной сцене в тот день, когда Верховна Рада приняла, наконец, пресловутый пакет законов, а руководство акции протеста «распустило» Майдан до переголосования второго тура выборов, фронтмен «Тартака» Сашко Положинский несколько изменил слова своего суперхита. В новой интерпретации они звучали так «Я вже хочу бути героєм України. Бо цінує героїв моя країна». Лидер луцкой команды, можно сказать, начал свою певческую карьеру с пеленок, прославившись еще на утренниках в детском садике. А вот по специальности он – экономист. Группа же ведет свою историю с 1996 г.

«Мандри»

www.mandrymusic.com официальный сайт

Музыка группы «Мандри» представляет собой неповторимый синтез национальных украинских фольклорных традиций, элементов городского романса, французского шансона, реггей, блюза и рока. Поэтическая образность текстов, эмоциональность привлекают к ней не только молодежь. Лидер группы Сергей Фоменко aka Фома еще в подростковом возрасте научился играть на гитаре и баяне. Среди увлечений – творчество Гоголя, Булгакова, Шагала, Параджанова. Любимые исторические фигуры – Будда, Григорий Сковорода, Александр Вертинский.

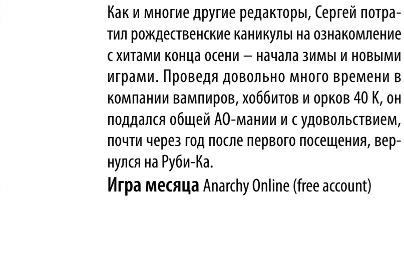
ИГРОТЕКА



Олег Данилов
Приоритетные жанры – RPG, микс

В январе главред осваивал мобильные игровые платформы – смартфон, КПК и ноутбук. Кроме того, он наконец-то поддался на уговоры своих подчиненных и установил-таки себе Anarchy Online (подарочная коробка с игрой пролежала у него в шкафу почти полтора года). Так что в течение 2005 года ищите Danko на Руби-Ка.

Игра месяца Anarchy Online (free account)





Сергей Галёнкин
Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Как и многие другие редакторы, Сергей потратил рождественские каникулы на ознакомление с хитами конца осени – начала зимы и новыми играми. Проведя довольно много времени в компании вампиров, хоббитов и орков 40 K, он поддался общей АО-мании и с удовольствием, почти через год после первого посещения, вернулся на Руби-Ка.

Игра месяца Anarchy Online (free account)



КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Несмотря на то что конец прошлого года ознаменовался выходом целой плеяды великолепных проектов в различных жанрах, многие из которых удостоились знака «Выбор редакции» и почетных «Игровых Оскаров 2004» (обязательно см. соответствующий материал и рецензии), список игр месяца сотрудников редакции, выглядит по меньшей мере странно. «ДПК» **всем составом** ушел в online, и даже не в свежеоткрытый и бьющий все рекорды мир World of WarCraft или стильный City of Heroes (прогулки туда намечены на следующий месяц). Отнюдь. Редакторы почти единогласно выбрали старую игру, причем в откровенно обрезанном виде – лишенную многих нововведений и дополнительных особенностей. Речь идет об Anarchy Online, причем именно об оригинальной Anarchy Online, без всех аддонов.

В чем дело, спросите вы? Все просто – на 2005–2006 гг. данная модификация Anarchy Online стала абсолютно бесплатной. Несколько растерявшая былую популярность на фоне новостроек Blizzard, Sony и NC Soft, «Анархия» получила второе дыхание – халявщиков, причем не только среди жителей СНГ, традиционно не любящих (и это еще мягко сказано) платить за игры, оказалось не просто много, а очень много. Города Руби-Ка переполнены неофитами, как в старые добрые времена. Несмотря на обрезание, «Анархия» все так же хороша и может дать фору многим современным играм. Так что присоединяйтесь, пока не поздно – встретимся на Руби-Ка.

Ах, да, чуть не забыл. В этом номере «Домашнего ПК» вы не найдете обзора двух свежевышедших российских игр, которым мы раздавали достаточно щедрые авансы после КРИ 2004 – шутера «Чистильщик» и action/RPG «Саботаж». Итоговые продукты оказались настолько плохи, что мы пожалели для них места на страницах нашего журнала.

Олег Данилов, danil@itc.ua

Сергей Светличный
Приоритетные жанры – action, консольные игры



Надолго заманить Сергея на PC можно либо инновационным продуктом (таких на ПК не бывает), либо игрой старой школы (old skool game), либо MMORPG. И то, только в том случае, если эта MMORPG называется Anarchy Online. Появление бесплатной версии АО пришлось как нельзя кстати, и Сергей более чем на месяц (!!!) вернулся в лоно PC-гейминга.

Игра месяца Anarchy Online (free account)

Янош Грищенко
Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы



Яношу в очередной раз удалось избежать соблазнов MMOG. Он единственный из числа игровых редакторов устоял перед Anarchy Online, хотя почти весь месяц (с перерывами на Новый год и сессию) тоже играл в Сети, тестируя мультиплеерные режимы в различных проектах.

Игра месяца Counter-Strike Source

Александр Птица
Приоритетные жанры – адвентюры, микс



Алекс самый старейший и самый высокоуровневый житель Руби-Ка среди редакторов ДПК, к тому же владеющий полноценным бессрочным аккаунтом. Так что для него появление бесплатной АО не изменило ничего. Алекс в этом месяце просто разрывался между Anarchy Online и великолепной Sid Meyer's Pirates!

Игра месяца Sid Meyer's Pirates!

Максим Капинус
Приоритетные жанры – стратегии, action



Макс стал еще одной жертвой интернет-MMOG-зависимости. А казалось бы, ничто не предвещало беды – месяц для него начался с футбольных и раллийных симуляторов, потом пришел черед военных RTS. Закончилось все плачевно. Место прошлого фаворита Counter-Strike Source заняла Anarchy Online. Впрочем, и то и другое сетевые игры, так что особой разницы нет.

Игра месяца Anarchy Online (free account)

ИАН ДПК

НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ПО ВОПРОСАМ ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ПСИХИАТРИИ

СПЕЦИАЛЬНАЯ ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ КЛИНИКА
ИАН ДПК, 31 ДЕКАБРЯ 2004 г., КИЕВ

Андрей Измаилович Грао

кандидат психических наук. Консультант кафедры Стратегического планирования Главного отделения ИАН ДПК. Сам не местный. Кавалер ордена Жемчужины у Моря второй степени. Сторонник красивых, очень красивых и суперкрасивых методов лечения. Врач новой школы.

Ольгер Хельгович Данко

академик, доктор психических наук. Президент ИАН ДПК, кавалер ордена Мертвой Линии. Почетный член ИАН КРИ. Человек широкой натуры, энциклопедист (коллекционирует энциклопедии, но не читает их). Собирает также талончики на метро и билеты в музеи. Сторонник мягких форм лечения и гуманного подхода. Врач старой школы.

Алекс Ваалович Веббёрд

академик, доктор психических наук, патриарх и аксакал. Директор специальной психиатрической клиники ИАН ДПК. Кавалер ордена Подвязки и Обвязки с мечами и бантами. Почетный член многих зарубежных ИАН, в том числе Королевской Английской, Некоролевской Французской, Американской им. Джорджа (мл.) Джорджевича (ст.) Куста и Российской под патронатом Владимира Владимировича™. Любимец женщин всех стран (объединяйтесь!), страстный битломан со стажем. Сторонник вдумчивого подхода и отхода. Врач очень старой школы.

Серж Батькович Гаал

профессор, доктор психических наук. Доцент кафедры Сексопатологии Главного отделения ИАН ДПК. Кавалер значков ГТО всех степеней. Считает себя знатоком восточной, античной и современной культуры, субкультуры и контркультуры. Коллекционирует разнообразный мусор. Весомый и авторитетный товарищ. Сторонник крайне радикальных методов лечения, таких как бензопила, бейсбольная бита, шоко- и сексотерапия. Врач новой школы.



Шму Александрович Хадрон I (средний)

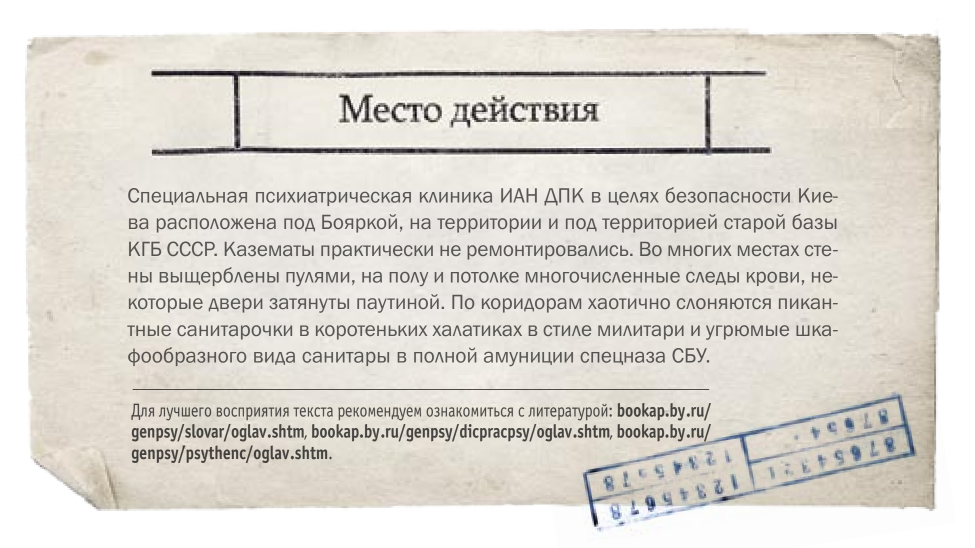
профессор, доктор психических наук. Доцент кафедры Нетрадиционной медицины, Неглавного отделения ИАН ДПК. Почетный Ворошиловский стрелок. Кавалер ордена Проклятья всех степеней. Старый товарищ и холостяк. Знаток восточной субкультуры. Краевед и кореевед. Сторонник радикальных методов лечения, в первую очередь ампутации и лоботомии. Врач старой школы.

Максуд Максудович Мамедов

кандидат психических наук. Доцент кафедры Спортивной медицины Главного отделения ИАН ДПК. Кавалер, джентльмен и офицер. Истинный ариец. Болельщик «Челси» (где-то в Англии), «Динамо» (где-то в Украине) и братьев Кличко (кто-то в Германии). Сторонник осторожных методов лечения, хотя порой может и шашкой рубануть. Врач совсем новой школы.

Спартак Мишулевич Шоня

кандидат психических наук. Ассистент кафедры Военной психиатрии, консультант Кафедры Спортивной медицины Главного и Неглавного отделения ИАН ДПК. Обладатель Кожаной бутсы за 2003 год. Ворошиловский стрелок. Болельщик «Шахтера» (Киев) и «Динамо» (Донецк). Сторонник традиционных форм лечения. Врач новой (отремонтированной) школы.



Место действия

Специальная психиатрическая клиника ИАН ДПК в целях безопасности Киева расположена под Бояркой, на территории и под территорией старой базы КГБ СССР. Казематы практически не ремонтировались. Во многих местах стены выщерблены пулями, на полу и потолке многочисленные следы крови, некоторые двери затянуты паутиной. По коридорам хаотично слоняются пикантные санитарочки в коротеньких халатиках в стиле милитари и угрюмые шкафообразного вида санитары в полной амуниции спецназа СБУ.

Для лучшего восприятия текста рекомендуем ознакомиться с литературой: bookap.by.ru/genpsy/slovar/oglav.shtm, bookap.by.ru/genpsy/dicpracpsy/oglav.shtm, bookap.by.ru/genpsy/psythenc/oglav.shtm.

Академик Данко Как-то у вас здесь мрачновато, любезный Алекс Ваалович. Неуютно.

Академик Веббёрд Что вы, что вы, Ольгер Хельгович. Антураж подбирали специально, с привлечением лучших дизайнеров. Чтобы больные чувствовали себя в спокойной, домашней, так сказать, обстановке.

Профессор Гаал А зомби почему нет? Непорядок.

Ассистент Шоня Будут, Серж Батькович, обязательно будут. Не подвезли пока. И Мила обещала подъехать.

Профессор Гаал Ну тогда ладно, хорошо.

Академик Данко Что ж, приступим, коллеги. Наша задача – отобрать самых достойных для участия в конкурсе самодеятельности среди больных психлечебниц на III Расширенном симпозиуме ИАН КРИ, а затем и на Международном конвенте психиатров в Лос-Анджелесе. Ведите, Алекс Ваалович.

[Они проходят буквально пять метров и останавливаются у незапертой бронированной двери палаты. Прямо на полу симпатичная молодая девушка играет в куклы.]

Академик Данко *[заинтересованно]* Симпатичная... Я ее, кажется, осматривал лично... *[мечтательно]* два раза и очень подробно. Что там в истории болезни?

Академик Веббёрд Джейд-Шони. Раздвоение личности, расстройство половой идентификации, транссексуализм, отягощенные манихейским бредом и бредом одержимости. Тяжелый случай. Практически неизлечимый.

Академик Данко Постойте-постойте, а почему имя двойное?

Консультант Грао Так раздвоение личности все-таки.

Доцент Мамедов Что ж это она у вас такая зеленая?

Ассистент Шоня Болела в детстве. А вообще она добрая – помогает санитарам, ухаживает за нехodячими, добивает раненых. Милая девушка. *[Мечтательно смотрит в потолок, явно вспоминая что-то романтическое.]*

Профессор Хадрон I (средний) А помнится, в том году у вас была пациентка Уокер, Кейт, кажется, ее звали. Тоже симпатичная.

Академик Веббёрд Выписали... но она вернулась с ремиссией и сильно сдала за год. Не стоит даже смотреть.

Профессор Хадрон I (средний) А тот интересный случай, когда женщина считала себя кошкой? Этакое извращение классической ликантропии и симптома Локис.

Академик Данко А я помню *[мечтательно]* девушку с манией величия. Считала себя Жанной д'Арк. Все требовала, чтобы мы ее сожгли. Спички от нее приходилось прятать.

Консультант Грао Эта, по-моему, лучше.

Академик Данко Вот и ладненько. Запишите, пожалуйста, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ

Джейд-Шони («За гранью Добра и Зла») – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Кейт Уокер («Сибирь 2») – выбор медработников ИАН ДПК



Академик Данко Так-с, а с мужчинами у вас как? Нам нужен настоящий мачо.

Академик Веббёрд Есть тут один с фомкой, но я бы не рекомендовал.

Профессор Хадрон I (средний) Что так, Алекс Ваалович?

Академик Веббёрд Тяжелая форма мании величия. Считает себя пупом земли. Последняя стадия нарциссизма. Аутистическое мышление, бред инсценировки. Патологический аффект – очень критику не любит. Ерунда короче, Шму Александрович. Не стоит внимания.

Профессор Хадрон I (средний) А мой любимый пациент, с неизлечимой клептоманией? Гаррет его звали, помнится. Неужели сдал старик?

Профессор Гаал Вы не поверите, коллега, таки сдал. Ему же лет уже немало.

Академик Веббёрд Есть еще интересный случай. Хома зовут. Всем хорош – явно выраженное прелогическое мышление, мания преследования, агорафобия. И вообще душка, только пьет очень много.

Консультант Грао *[заглядывая в зарешеченное окошко палаты, испуганно]* А это у вас что за уголовник? Из тюрьмы сбежал?

Доцент Мамедов Действительно сбежал, Андрей Измаилович, теперь у нас на психиатрическом освидетельствовании. Пока что выявили только идеи виновности и самообвинения, ну и, конечно, классический синдром Шварца. Настоящий маньяк-убийца.

Академик Данко Почему же тогда не в палате строгого режима и без смирительной рубашки?

Ассистент Шоня Обещал больше охранников не убивать. Мамой клялся. За кАзлов отвечал. Решили поверить.

Консультант Грао На Вин Дизеля похож очень...

Академик Данко А кто это? Впрочем, не важно. Хороший типаж, подходит. Не с фомкой же вашего полуразложенного зарубежным коллегам показывать. Законспектируйте, будьте любезны, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Riddick (The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay) – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Gordon Freeman (Half-Life 2) – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Данко Замечательно-замечательно, Алекс Ваалович. Теперь бы кого-то на подтанцовку к нашей парочке. Есть у вас кто на примете?

Академик Веббёрд Есть конечно, Ольгер Хельгович, только не обессудьте – родственники пациентов в основном. Сами страдают похожими заболеваниями. Эмиссия какая-то, право слово.

Профессор Хадрон I (средний) Ну-ну. А не агграванты ли они?

Ассистент Шоня Простите, кто, коллега?

Профессор Хадрон I (средний) Простите, агграванты. Зря я вам, Спартак Мишулевич, тот зачет на втором курсе поставил. Зря.

Профессор Гаал Да ладно вам, Шму Александрович. Что вы на молодого человека, как это говорится, наезжаете. Коллега имеет в виду, не симулируют ли они, милый Спартак Мишулевич. Всего-то. Слово просто умное.

Ассистент Шоня Так симулянты у нас в другом отделении. Проводить?

Академик Данко Стоп! Что там с подтанцовкой?

Академик Веббёрд Рекомендую дядю так понравившейся вам больной Джейд. Потому как лю-

бовницу нашего друга с монтировкой брать совсем не хочется. Несмотря на ее формы.

Академик Данко Формы... *[мечтательно]*. Ну что ж, посмотрим.

[Комиссия идет по коридору и поворачивает за угол, становится слышен странный однообразный шум, похожий на шум прибоя. Явно чувствуется сильный запах свинарника.]

Академик Веббёрд Вот, собственно.

Академик Данко *[заглядывая в палату]* Эээ... А собственно формы где? Куда ты привел нас, старик?

Консультант Грао Ой, а что это за свинья?

Академик Веббёрд Дядюшка Пейдж – мой протеже.

[Все удивленно смотрят на академика.]

Профессор Хадрон I (средний) Хм... Смело. Хотя любовь к свиньям у нашего народа в крови.

Профессор Гаал И к кАзлам!

Профессор Хадрон I (средний) Вот-вот.

Академик Данко Ладно, делать, вижу, нечего. Пишите, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА

Пейдж («За гранью Добра и Зла») – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Alyx (Half-Life 2) – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия проходит еще два коридора. Фон, напоминающий морской прибой, усиливается.]

Консультант Грао Что это у вас там, Алекс Ваалович? Киевское море?

Академик Веббёрд Да что вы, коллега, это у нас спецотделение, для страдающих лямбда-психозом.

Консультант Грао Простите, чем?

Академик Веббёрд Ну что вы, молодой человек. Это одно из распространенейших на сегодня психических заболеваний. Известно уже более 6 лет, странно, что вы об этом ничего не слышали. Почти каждый третий на земном шаре в той или иной степени страдает.

Профессор Гаал *[в сторону]* А по-моему, они от него тащатся...

Академик Веббёрд Хм... О чем это я? Ах да... Правда, у некоторых оно протекает в особо острой форме – приходится госпитализировать. Так как пациентов с данным диагнозом много, мы отвели им больничный стадион – там они своими криками никому не мешают. «Колючку» по верху бросили, охранник... извините, санитаров в противогазы одели, чтобы, значит, больным привычную атмосферу создать.

Консультант Грао Странно, никогда не слышал о такой болезни...

Академик Веббёрд Ну что вы. Ее еще называют синдромом полураспада личности.

Консультант Грао *[бьет себя кулаком по голове]* Ну конечно. Извините, профессор.

[Доктор Мамедов тихонько задвигается за спину ассистента Шони и старается казаться меньше ростом и размером. Удается ему плохо. Проницательный взгляд академика находит его, и Ольгер Хельгович долго и молча рассматривает доктора Мамедова. Тот попеременно краснеет, бледнеет и зеленеет.]

Академик Данко Этих не возьмем. И так все ИАН притащат на конференцию больных с лямбда-психозом. Наших там еще не хватало. Есть альтернативы, Алекс Ваалович?

Академик Веббёрд Конечно же. Целая группа пациентов – массовые наведенные галлюцинации, коллективный психоз, индуцированное бредовое расстройство. Полная деперсонализация и дереализация, фетишизм, клептомания, манчкинство. Полный букет.

Профессор Гаал Ух ты – это что ж такое?

Академик Веббёрд Обобщенный MMOG-синдром, зверквестмания... Вторая стадия.

Профессор Хадрон I (средний) Ну да, ну да. После прошлогодних анархистов самое оно.

Академик Данко Великолепненько. Замечательно. Впишите, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ МИР

EverQuest II – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Half-Life 2 – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Веббёрд Вот, кстати, интересный случай. Обратите внимание, коллеги.

Академик Данко Симпатичная *[крутит буденовские усы]*.

Профессор Гаал Только к дантисту бы ее сводить – вон как клыки торчат. А так очень ничего. Готично.

Профессор Хадрон I (средний) Хм... Кому эта готика нужна только?..

Академик Веббёрд У пациентки тяжелый случай нигилистического бреда. Считает, что все ее внутренности сгнили, а сама она давно умерла. Все это отягощено сильной эротоманией.

Доцент Мамедов А так и не скажешь...

Профессор Гаал Поверьте моему опыту, Максуд Максудович, именно такие самые эротоманки и есть.

Академик Веббёрд К тому же присутствует легкая мания величия – больная уверена, что она наследница графа Дракуселя Задунайского и внучка самого Каина. Считает себя вампиркой. Ух и крови она из нас попила.

Ассистент Шоня *[достает какую-то бумагу и машет ею]* Да-с, перерасход плазмы в хранилище колоссальный. Куда только в нее все лезет? Причем предпочитает исключительно O(I) Rh+, и только от доноров голубой крови.

Академик Веббёрд А как она на санитаров бросалась вначале... В пору было порнофильмы снимать. Теперь, после колотерапии, успокоилась немного. А вначале мы двери чесночным соусом мазали и кресты к порогу прибивали. Правда, к соусу она попросила хлебушка, а крестики дорисовывает ноликами. Сейчас совсем мирная – почти не кусается, разве что нежно так за ушко зазевавшегося куснет и все.



Консультант Грао А намордник тогда зачем?

Ассистент Шоня Говорит больно складно. Уже пятерых санитаров соблазнила. Теперь на меня поглядывает *[мечтательно]*.

Академик Данко Не отвлекайтесь, коллега, лучше пишите там:

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

Vampire: The Masquerade: Bloodlines – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«Сибирь 2» – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия спускается по обшарпанной лестнице на этаж ниже. Здесь сыро. Слышны монотонные удары, немелодичные аккорды и приглушенный бронедверями хриплый рев. Кто-то плохо поставленным голосом напевает Riders on the Storm под дурацкую дворовую аранжировку.]

Академик Веббёрд Вот, извольте посмотреть, у нас тут музыканты.

Профессор Хадрон I (средний) Хм... Они в этом уверены?

[Ассистент Шоня отрицательно мотает головой, академик Веббёрд машет утвердительно.]

Ассистент Шоня Они так считают...

Профессор Хадрон I (средний) Хм... Бред.



Профессор Гаал Ну почему же, коллега. Вот это тубу-дум, тубу-дум *[пытается напевать, понятно, что голоса у него нет]* вполне ничего так.
Профессор Хадрон I (средний) *[удивленно смотрит на коллегу]* Вы уверены?
Профессор Гаал Ну с определенной скидкой… Это же психи, в конце концов…
Ассистент Шоня Они так не считают…
Консультант Грао А что, мне тоже нравится…
Академик Данко Вы уверены? *[строго смотрит на консультанта Грао]*
Консультант Грао Уже нет. Я вообще классику люблю.
Академик Данко Кстати, да. А классики нет? Шопена там, Шуберта, Зингельшухера… Цоя, на худой конец?
Академик Веббёрд Не тот контингент… *[думает]* Вангелис зато есть.
Академик Данко Ну знаете, Вангелис! Вы бы еще Eminem'а предложили!
Доцент Мамедов Послушайте. Вот это вроде ничего. Серьезная мелодия.
[Все прислушиваются. Мощно звучит Living in America.]
Академик Веббёрд Да уж… Хорошо, хоть не Кобзон с Децелом.
Академик Данко Ладно, не Кобзон – и то хорошо. Запишите, любезный Спартак Мишулевич:





ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

FlatOut – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Need For Speed Underground 2 – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия продвигается дальше по коридору. К «музыке» примешиваются звуки автоматных очередей, хриплый рев, стоны, визг автомобильных покрышек.]

Доцент Мамедов А здесь у вас что? Расстрельная команда работает?
Ассистент Шоня Да нет, они этажом ниже. Это звукоподражатели, получившие психические травмы на концертах «Аншлаг! Аншлаг!». Релаксируют, а мы транслируем на всю больницу время от времени. В целях терапии.
Доцент Мамедов А… Хорошо ревут, черти. И автомат Калашникова как настоящий. Молодцы. Таланты.
Консультант Грао Только что-то слишком шумные. Я вот, например, тишину люблю. Воровскую.
Профессор Хадрон I (средний) Да, были воры в наше время, не то что…
Ассистент Шоня Да, «Племена» теперь не те. Вы правы, уважаемый, профессор.
Профессор Гаал О чем вы, коллеги?
Консультант Грао Так, музыкой навеяло…
Академик Данко Надо бы взять какого-то звукоподражателя. *[Слышен особо внушительный рев, переходящий в мерзкий визг.]* Хотя бы вот этого. Кто такой, Алекс Ваалович?
Академик Веббёрд Увы, коллеги, это опять-таки больной с лямбда-психозом. Они сейчас везде.
Академик Данко Ну так хоть одного возьмем. А то обидятся еще, при их-то патологическом аффекте это обесообразно. Будьте добры, внесите в список, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Half-Life 2 – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
DOOM 3 – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Веббёрд А здесь у нас операторы. Смешные люди – все снимают и снимают. Иногда с себя, порой с санитарок. Так что вход к ним разрешен только мужчинам. В основном здесь бред инсценировки и обсессивное мышление, порой символическое и идентифицирующее мышление, временами эксгибиционизм. Ну и все до одного больные считают себя непризнанными гениями.
Консультант Грао Это у вас кто в валенке и ушанках?
Ассистент Шоня Оператор мегаблокбастера «Космические Рейнджеры 2: Возвращение Доминирующей Мехасомы». Он здесь, в общем-то, случайно – от армии косит.
Профессор Хадрон I (средний) Оператора Blizzard, как я понимаю, вы уже выписали?
Ассистент Шоня Так точно, профессор. Когда из его компании свалила половина режиссеров – сам на волю попросился. Оказалось, у нас в больнице он прятался – а то заставляли работать внеурочно и вообще издевались по-всякому. Теперь, говорят, он на пенсии, потому как в новых картинах Blizzard оператор вообще не нужен. Впрочем, свой опыт он успел передать. Видите, человек с такой окладистой лысиной? Оператор «Боевых Молотов», такой же псих полоумный, как тот парень из Blizzard. Только молодой еще, горячий.





Профессор Гаал Да-с, видел-видел. Пафосная картина – внушает. Возьмем, коллеги?
Академик Данко Почему бы и нет. Хотя мне «Мехасома» больше понравилась. Особенно финальная сцена. Ну, раз коллеги просят… Внесите и его в делегацию, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО И ЗАСТАВКИ)

Warhammer 40 000: Dawn of War – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Данко Так-с. Отлично, господа. Но нам нужен еще кто-то внушительный в группу. Спецэффектный такой. Есть кто на примете, Алекс Ваалович?
Академик Веббёрд Опять-таки с лямбда-психозом, последователь культа монтировки. Вот тот парень – в оранжевом.
Профессор Хадрон I (средний) Мой любимый цвет. А можно себе такой комбинезончик попросить?

Доцент Мамедов Побойтесь Бога, Шму Александрович. Такой халат будет отпугивать больных. И вообще, белый вам больше к лицу.
Профессор Хадрон I (средний) Вы бы еще сказали бело-голубой, право слово.
Доцент Мамедов А что? Тоже цвет.
[Все удивленно смотрят на доцента Мамедова. Кое-кто пытается отодвинуться от него подальше.]
Доцент Мамедов Да что вы, что вы. Я просто так сказал. Еще красный бывает и зеленый. Чем цвета-то провинились?
Профессор Хадрон I (средний) Вы это... Поаккуратней, Макусуд Максудович. А то знаете ли...
Академик Данко Все, хватит. Что-то мне этот лямбда-психоз уже до печенок надоел. Есть другие кандидатуры?
Академик Веббёрд Ну... Есть старый морпех с марсианским психозом. Мрачный такой, темный весь, тенистый... Вот еще, больной с агорафобией – интересный случай. Осложнение после солнечного удара, прямиком с тропических островов к нам. От зеленого у него перманентная тошнота, так что тем, кто в салатовых халатах, лучше отодвинуться от двери.
[Часть комиссии поспешно отскакивает от окошка. Слышно, как в камер... то есть палате кого-то тошнит.]
Консультант Грао Ой, а это опять тот уголовник с первого этажа. Близнец, что-ли?
Ассистент Шоня Да нет, просто клон.
Профессор Гаал А что?! Спецэффектный такой. Вон, смотрите, какая мускулатура рельефная.
Профессор Хадрон I (средний) Да и бамп у него бампистей, чем у полуразложенного, и блендинг блендистей. А рожа-то какая, а! Текстуру ставить некуда! И посветлей вашего морпеха будет. При всем моем уважении...
Академик Данко Ладно-ладно. Не распаляйтесь, дорогой Шму Александрович. Рельефный парень, согласен. Возьмем к тому, с первого этажа, в комплект, так сказать. Двое из ларца... Стенографируйте, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Chronicles of Riddick – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Half-Life 2 – выбор медработников ИАН ДПК

Профессор Хадрон I (средний) А кто-нибудь поактивней у вас есть, милейший Алекс Ваалович, позаБористей?



Профессор Гаал Матэ?
Консультант Грао Что, простите, коллега?
Профессор Гаал Да так, Андрей Измаилович, коллега КранК вспомнился почему-то... Навеяло...
Академик Данко Да, да, да. Поактивней. Это мы любим.
Академик Веббёрд Я, конечно, дико извиняюсь, коллеги. Опять-таки лямбда-психоз...
Академик Данко *[в ярости]* Что!!!! Чтобы я больше... об этих психах... не слышал! Никогда! Вообще! Впредь! И подавно!
Профессор Хадрон I (средний) Спокойней, Ольгер Хельгович, спокойней – вам волноваться вредно. Алекс Ваалович больше не будет. Честное слово.
[Академик Веббёрд потрясенно молчит.]
Академик Веббёрд Я что, я ничего. Просто выбор небогатый, Ольгер Хельгович. Тот же морпех, тот же тропический робинзон. Уголовник, опять-таки.
Профессор Хадрон I (средний) А кто-нибудь побольней? Oldskool, так сказать.
Консультант Грао Какой «череп», простите?
Профессор Хадрон I (средний) Да-с, Андрей Измаилович, я был о вас лучшего мнения. Молодежь, молодежь...
Академик Веббёрд Есть, в принципе, и побольней... Убийца Боли с братом. Симптоматика классическая. Диагноз – синдром DOOM, прелогическое мышление, патологический аффект, видения. Больной верит, что побывал в Аду и вернулся из него обратно.
Профессор Хадрон I (средний) О, другое дело. Я за.
Профессор Гаал Поддерживаю Шму Александровича. Реальный пациент. С пендолем.
Академик Данко Точно, припоминаю. Интересный случай – берем. Спартак Мишулевич, пишите:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА ACTION

Painkiller – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Half-Life 2 – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия спускается еще на этаж ниже. Здесь тихо и очень грустно.]

Академик Веббёрд Вот, господа, обратите внимание. Редкий в наше время случай. Меланхолия.
Профессор Гаал И все?
Академик Веббёрд Ну, легкая клептомания, небольшой амбулаторный автоматизм, порой галлюцинации. Вообще в этих двух палатах у нас почти здоровые, если с остальными пациентами сравнивать.
Академик Данко И кого посоветуете, Алекс Ваалович?
Академик Веббёрд Вот интересный случай. Симптомы все те же, вот только он у нас в клинике уже четвертый раз за последние десять лет. Ремиссия... И галлюцинации очень красочные. Как после LSD.
[Все удивленно смотрят на академика.]
Консультант Грао Вудсток?
Академик Веббёрд Йа-йа!
Профессор Гаал О, Кейт! Сколько зим, сколько лет. Мамонтов нашла? А что вы, Алекс Ваалович, говорили, будто наша красотка сдала?
Академик Данко *[заинтересованно]* Где красотка?.. Да... *[рассматривает Кейт Уокер]* Что-то вы нас обманываете, Алекс Ваалович, право слово. Грех такую красоту в смирительную рубашку прятать.
Академик Веббёрд *[смущенно]* Поверьте моему опыту, коллеги. Кейт уже совсем не та...





Академик Данко Хм... Так кого вы рекомендуете? Этого вашего с синдромом мистического бреда?
Академик Веббёрд Точно так-с, Ольгер Хельгович.
Академик Данко Ладно, поверим академику. Добавьте там, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ АДВЕНТЮРА

Myst IV Revelation – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«Сибирь 2» – выбор медработников ИАН ДПК

Профессор Хадрон I (средний) Позвольте, господа, а я этого рецидивиста хорошо знаю. Темная личность и скрытная. Застарелая клептомания, острая дереализация, мания преследования, бред инсценировки. Потрясающий экземпляр. Тема моей докторской.
Профессор Гаал Да-да, отличный больной. Тут и выбирать нечего.
Академик Веббёрд Постойте, господа, а как же наша Джейд-Шони. У нее тоже диагнозов хватает.
Академик Данко Так ее же мы уже один раз взяли. Добрую девочку.
Академик Веббёрд Так еще раз, гхм... взять...
Ассистент Шоня Позвольте заметить, в соседней палате имеется персидский принц с манией

величия, известный акробат и эротоман. Угрюмый, правда, за последний год стал какой-то. Но в принципе ничего.

Профессор Гаал О, его я тоже знаю. Я по нему еще интерном рефераты писал. Жив, значит, курилка.

Ассистент Шоня Извините, у нас не курят.

Профессор Гаал Что? Ах да, но я не о том. Принц тоже хорош. Давайте, может, его возьмем, все-таки королевская кровь, арабские корни. Глядишь, и пригодится для чего – самолет там угнать или еще что-то.

Профессор Хадрон I (средний) Не позволим. Рецидивисты – наше все. У нас в стране их любят.

Академик Данко Ладно, ладно, уговорили. К тому же он мне тоже симпатичен, хотя Джейд… Но… ничего личного. Пишите, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА ACTION/ ADVENTURE

Thief: Deadly Shadows – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Prince of Persia: Warrior Within – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия идет дальше по коридору. Обстановка становится все мрачней и мрачней. На стенах попадаются перевернутые кресты, рунические знаки, распятые санитары.]



Профессор Хадрон I (средний) Что это у вас за вампирятник такой?

Ассистент Шоня Именно, Шму Александрович, именно. Вот я вижу, вы крестик не носите – а зря. И чесночную колбасу, наверное, не любите?

Профессор Хадрон I (средний) Не люблю. А надо?

Ассистент Шоня Это хоро… то есть плохо. Вы поглядывайте назад – мало ли что.

Профессор Гаал А что?

Ассистент Шоня Больные могут наброситься, особенно женщины *[потирает обвязанную платком шею]*. Опять-таки гемоглобиновая недостаточность, плохая сворачиваемость, повышенный билирубин, большая потеря крови – и memento mori.

Консультант Грао А что море?! У нас на море хорошо. Тепло хотя бы, вот только дороги плохие.

Ассистент Шоня Вы тоже поглядывайте, Андрей Измаилович, мало ли… *[плотоядно облизывается]*. Хотя их увидеть очень сложно – прячутся.

Доцент Мамедов Кого увидеть, Спартак Мишулевич? Что вы здесь мракобесие развели, понимаешь ли. Еще суккуб бы вспомнили, черт возьми. Что мы, больных с носфератизмом не видели, что ли? Тоже мне невидаль – разрядник на грудь и вперед.

Профессор Гаал Бензопилой еще можно.

Академик Данко О чем это вы, коллеги?

Академик Веббёрд Не обращайте внимания, Ольгер Хельгович, молодежь – все новые методы лечения ищут. Это пройдет. А мы, в самом деле, давайте дальше пойдем, а то здесь в этом году грустно. И выбирать, почитай, не из кого. Вон та, хм… девушка с пирсингом по всему, хм… телу, со странным макияжем, вроде как родственница каининки с первого этажа. Запишите, Спартак Мишулевич, только клыки спрячьте. И идем, идем отсюда.

[Ощетинившись стетоскопами и невропатологическими молоточками, комиссия отступает к лестнице.]

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА RPG И ACTION/RPG

Vampire: The Masquerade: Bloodlines – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Sacred – выбор медработников ИАН ДПК

[На следующем этаже чисто. Армейский порядок, больные ходят строем и шепотом кричат речевки.]



Академик Веббёрд Наше образцовое отделение. Производственных травм для солдат внесрочной службы. Сотрудничаем с МО потихоньку. Здесь нам Спартак Мишулевич доложит, его парафия.

Ассистент Шоня Разрешите доложить, Ольгер Хельгович.

Академик Данко Докладывайте, лейтенант.

Ассистент Шоня За время моего дежурства происшествий не было. Все больные больны. Здоровых не наблюдается.

Академик Данко Так-так. И что у вас тут интересного, Спартак Мишулевич?

Ассистент Шоня Вот, обратите внимание, интересный случай – сенестопатия с бредом одержимости. Больной считает себя танком и уже пятый год пытается прошибить лбом стену. С трудом пять санитаров удерживают. Здоровый черт, как Т-72.



Профессор Гаал Силен. А соляру пьет?

Ассистент Шоня Нет, в основном коньяк. И где он его только берет…

Профессор Хадрон I (средний) А там у вас кто под потолком летает?

Ассистент Шоня Опять-таки сенестопатия с бредом одержимости, на фоне акрофобии. Больной очень боится упасть, потому старается залезть повыше.

Доцент Мамедов Чем выше лезть – тем дальше падать. Это такой закон боевиков есть.

Ассистент Шоня К тому же пациент считает, что у него отрос хвост. И он все время за ним следит.

[Мимо на бреющем проносится пациент с криками «Watch your six! Watch your tail! Watch yourself! Be careful! Watch your mouth!»]

Доцент Мамедов А вот те четверо, то есть восьмеро. Тьфу, опять четверо. Кто такие?

Ассистент Шоня О, это наши любимцы… Всю жизнь мечтали служить в американской армии, только их и в нашу-то не берут – инвалиды все как один. На этом фоне развился интересный бред – им кажется, что они не только служат в армии США, но и что их не четверо, а целый взвод. Тут у нас двойная ориентировка, формализующее мышление, деперсонализация и малоизвестный синдром профессора Тома Кленси, известный также как Радуга-6.

Академик Данко Молодец, отлично доложили. Вот и впишите их в наш список:

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

Full Spectrum Warrior – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«Т-72: Балканы в огне» – выбор медработников ИАН ДПК

Ассистент Шоня А рядом, обратите внимание, спортивное отделение. Тут у нас всякие баскетболисты ростом метр пятьдесят, хоккеисты, ни разу не надевавшие коньки, несостоявшиеся футболисты. В основном комплекс неполноценности, синдром младшего брата, он же синдром Кличко, ну и по мелочи всякого.

Профессор Гаал Ну и кого вы рекомендуете? Я так понял, что выбирать особо не приходится – опять футболисты.

Читатель, отыскавший в тексте максимальное количество шуток, аллюзий и намеков, будет награжден полным комплектом «Домашнего ПК» за 1998 год.

Ассистент Шоня Боюсь, что да. Есть старый пациент, уже лет десять из года в год на конгрессы возим. У него мания величия небольшая, синдром NFL и всякое такое.
Доцент Мамедов Нет, только не этот. Надоел уже. К тому же есть случаи и поинтересней.
Академик Веббёрд Вот, например. Агорафобия и боязнь воды, бывший яхтсмен...
Доцент Мамедов Вы бы еще гольфиста предложили, Алекс Ваалович, этого – Тигролесова...
Академик Данко А что – интересный спорт, между прочим.
Доцент Мамедов Давайте лучше того японца возьмем. Во-первых, компактный. Во-вторых, играет лучше этого вашего – с NFL-синдромом. В-третьих, все новое лицо.
Академик Данко Японцы тоже в футбол играют? А я думал, они больше по хентаю с яоем выступают.
Ассистент Шоня Еще как играют, Ольгер Хельгович.
Академик Данко Тогда ладно, записывайте, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА

Pro Evolution Soccer 4 – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
FIFA 2005 – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия проходит дальше по коридору.]

Академик Веббёрд Здесь у нас отделение для пациентов с манией преследования, а также интересными случаями бреда одержимости. Многие считают себя автолюбителями, некоторые автомобилями. В основном спортивными и дорогими. Не поверите – ни одного «Запорожца» или «Жигуленка», сплошные иномарки.
Академик Данко Есть сведения, что «Жигуленки» скоро будут.
Профессор Гаал Неужели? Не верю.
Академик Веббёрд Практически у всех больных фетишизм в разной форме, почти все страдают синдромом Шумахера-Ряйкенена. Кое-кто редкой формой психоза нас-не-догонят.
Профессор Хадрон I (средний) Дети подземелья просто. Только я не понял, из кого здесь выбирать – случаи все старые, запущенные. Вот этого больного я уже десять лет наблюдаю. Этого – пять. Того – три.
Профессор Гаал Обратите внимание, Шму Александрович, вот на этого – помятого в гипсе.



Академик Данко Кто ж это его, бедолагу? И за что?
Ассистент Шоня Это он сам, Ольгер Хельгович. Считает, что умеет летать. Причем думает, что если ударится об стену посильней – полетит выше. И главное, ничего не помогает – ни смирительная рубашка, ни душ Шарко. И удержать его невозможно.
Академик Данко Хм, интересно. Надо бы его понаблюдать внимательно. Внесите его в список, Спартак Мишулевич, не детей же подземелья брать в самом-то деле:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА RACING

FlatOut – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Need For Speed Underground 2 – выбор медработников ИАН ДПК

[Все спускаются еще на этаж ниже. Здесь все палаты переполнены, многие больные размещаются прямо в коридоре.]
Академик Веббёрд Самое большое наше отделение, коллеги. Здесь у нас пациенты с манией величия, комплексом Наполеона-Жукова, манией резиновой рамки и идентифицирующим мышлением. Похожи друг на друга как две капли воды, но встречаются и интересные случаи.
Профессор Гаал Да, точно, я этой тематикой плотно интересовался. Вот обратите внимание – очень необычный случай. Синдром КранКа, символическое мышление, эгрегоры и прочее. Очень интересный больной.
Академик Данко Хм, боюсь западные коллеги не оценят. Слишком все концептуально. Может, что попроще подберем?
Профессор Гаал Ну не знаю, хороший больной, как мне кажется. Впрочем, можно и вот того взять – тыльного. Симптоматика почти такая же, только без синдрома КранКа и эгрегоров. К тому же он из восточных регионов. Надо же налаживать мосты и находить точки соприкосновения.
Академик Данко Хорошо... Но все равно не то. Хотелось бы чего-то глобального, но привычного. Простого такого.
Профессор Гаал Ну... Давайте тогда этого возьмем. Рассеянная мания величия. Ранее считал себя японским императором, потом средневековым королем, затем варяжским ярлом. Теперь утверждает, что он внебрачный сын Юлия Цезаря и внук Ганнибала. Слонов очень любит... Полосатых...
Академик Данко А хотя бы и этого. Мы его на симпозиум уже возили, публика вроде бы благосклонно принимала. Берем. Пишите, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА REAL-TIME STRATEGY

Rome: Total War – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«В тылу врага» – выбор медработников ИАН ДПК

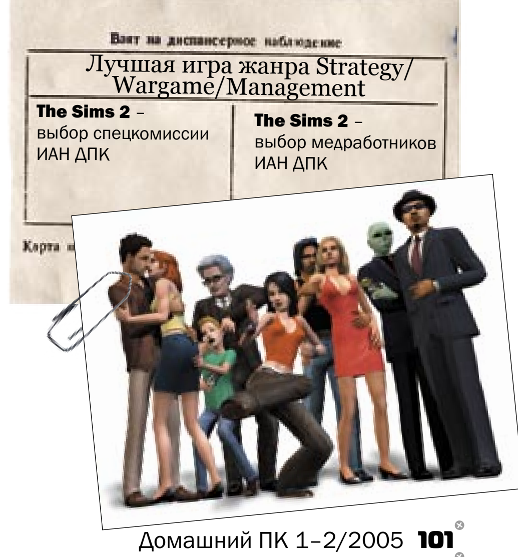
Профессор Гаал Вот! Потрясающий случай. Я как сексопатолог не могу пройти мимо. Просто прелесть – эротомания, шопингмания, амбулаторный автоматизм, эксгибиционизм, вуайеризм, нарциссизм, другие «измы» в комплекте. И все это на фоне многочисленных сексуальных расстройств. Причем, что примечательно – болеют в основном домохозяйки.
Академик Веббёрд Но доминанта здесь все равно вуайеризм. Причем очень сильный. Мы в этом отделении Web-камер наставили, а изображение вывели на мониторы по стенам. Так больные часами наблюдают за тем, как наблюдают сами за собой.
Профессор Хадрон I (средний) А собственно сексом они занимаются?
Профессор Гаал Никогда. У них на это просто не хватает времени. Больные живут выдуманной жизнью. Там же женятся, рожают детей, старятся и умирают. И так несколько раз на день.
Консультант Грао Поразительно. А это как-то лечится?
Профессор Гаал Ни в коем случае. На Западе эту болезнь вообще культивируют, а в Китае она основа государственной программы по снижению рождаемости.
Академик Данко Отлично. Тогда возьмем, чтобы не отставать от Запада, запишите, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА STRATEGY/WARGAME/MANAGEMENT

The Sims 2 – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
The Sims 2 – выбор медработников ИАН ДПК

Консультант Грао Ой, смотрите, какой молодой человек смешной. С плакатом.
Профессор Хадрон I (средний) И что у него там написано, позвольте?







Профессор Гаал «КР – рулез!» КР – это Коммунисты России?

Академик Веббёрд Нет – Костоломы Руанды. Вы что, коллеги – это же типичный случай КР-мании. Даже внимания обращать не будем.

[Академик Данко замечает симпатичную медсестру в явно маленьком ей по размеру халате и останавливается]

Академик Данко Почему же, почему же. Думаю, для молодых коллег это будет поучительно.

Академик Веббёрд Ну как знаете, Ольгер Хельгович.

Консультант Грао А скажите, любезный Алекс Ваалович, что это у больного за оригинальный узор на смирительной рубашке?

Академик Веббёрд Это не узор, а заклинание, причем все то же – «КР – рулез!», вчера к нему добавилась новая формула «КР2: Д – рулез!». Но смысл от этого не меняется. Вы еще не видели больного без рубашки. Все тело покрыто татуировками. «X2 – отстой!», «Homeworld – сакс!», «Elite – полное г..но!». И так далее. Зрелище не для слабонервных.

[Консультант Грао шепотом пытается узнать у профессора Хадрона I (среднего), что такое Elite, тот возмущенно отталкивает Андрея Измаиловича от себя, шепча: «В институте конспектировать надо было, а не в преферанс играть». Академик Данко прерывает беседу с симпатичной медсестрой, засовывая ей в декольте свою визитку.]

Академик Данко Да, да – типичный случай. Пойдемте дальше.

Академик Веббёрд А давайте вот этого пациента на симпозиум возьмем? Проверенный товарищ – синдром Мейера в самой классической форме. Старый конь борозды не испортит.

Академик Данко О боже. Так он от старости скоро развалится. Я еще в юности этого больного лечил. Впрочем, безуспешно.

Профессор Гаал Ну и ничего. Все новое – хорошо забытое старое. Я думаю, в следующем году данный психоз будет только шириться.

Академик Данко Ну как знаете, коллеги. Я – против. Лучше уж этого «КР – рулез!» взять. Впрочем, в разрез с коллективом я не пойду. Добавьте этого старого пирата, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА MIX

Sid Meier's Pirates! – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«Космические Рейнджеры 2: Доминаторы» – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия спускается на следующий этаж. Больных здесь немного, все они очень тихие. Порой пациенты сбиваются в группки и начинают молча жестикулировать и корчить друг другу рожи.]

Академик Веббёрд Здесь у нас страдающие массовыми психозами и индуцированными бредовыми расстройствами. У всех последняя стадия интернет-зависимости, комплекс неполноценности, недостаток вербального общения. Часто встречаются расстройства половой идентификации. Для развития заболевания достаточно кратковременного контакта с уже заболевшими. Мы подозреваем вирусную основу.

Профессор Хадрон I (средний) Очень интересно. И какие методы лечения вы применяете, Алекс Ваалович?

Академик Веббёрд Да никаких. Сделать здесь уже ничего невозможно. Синдром матричного сознания – безнадежны.

Академик Данко Ох... Какая пациентка симпатичная. Вон та, длинноногая в коротенькой юбочке. С ушками. Возьмем?

Профессор Гаал Ну не знаю. Как по мне, вон тот зеленый с клыками интересней. Колоритная фигура.

Консультант Грао О, смотрите, опять оранжевые с лямбда-психозом. Нигде от них не скрыться.

Доцент Мамедов А зачем от них скрываться – они уже среди нас *[прячет за спину монтировку]*.

Академик Данко Но-но, Максуд Максудович. Вы это прекратите. Если уж хочется кого-то более активного, вон того давайте возьмем – с манией нереальности на фоне синдрома кемпера. К тому же случай известный, классический уже.

Профессор Хадрон I (средний) А почему бы и нет, действительно. А то эти массовые коллективные психозы уже приелись...

Академик Данко Экий вы гурман, Шму Александрович. Ладно, на том и порешим. Законспектируйте, милейший Спартак Мишулевич:



ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Unreal Tournament 2004 – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Unreal Tournament 2004 – выбор медработников ИАН ДПК

[Следующий этаж оформлен в жовто-блакитной гамме, в красных углах висят портреты Кобзаря и рушники. И больные, и санитары в вышиванках и красных шароварах. Общаются они исключительно на суржике.]

Академик Веббёрд Народное отделение, как вы видите, мы переоформили. Неместных выселили – теперь здесь только наши, отечественные, больные. Попадаются весьма интересные.

Консультант Грао Ой, это у вас Ливанов?

Ассистент Шоня Что вы, Андрей Измаилович, это же Холмс, Шерлок Холмс. Не узнали?

Профессор Гаал Богатым будет.

Профессор Хадрон I (средний) А что это он у вас по-французски разговаривает? Говорили же вроде – здесь все наши.

Ассистент Шоня А он гражданство уже получил. Сейчас суржик осваивает. Все в порядке, Шму Александрович.

Профессор Гаал А Македонский здесь с какой стати? Он что, тоже наш?





Читатель, отыскавший в тексте максимальное количество шуток, аллюзий и намеков, будет награжден полным комплектом «Домашнего ПК» за 1998 год.

Академик Веббёрд Точно. Более того, коллеги, их у нас целых два. У обоих мания величия. Причем оба считают друг друга самозванцами и очень ссорятся. Слава богу, мы санитарку, на Джоли похожую, нашли. Она их мирит и пытается внушить, что они родные братья-близнецы, разлученные в младенчестве.
Академик Данко Ну и как?
Академик Веббёрд Пока не верят.
Профессор Хадрон I (средний) А Варлей у вас здесь что делает? Неужели и у нее мания величия?
Академик Веббёрд Есть немножко. Впрочем, она здесь с Хомой. Он от алкоголизма лечится.
Консультант Грао Извините, Алекс Ваалович, а вот тот с трубой на голове, что за тормоз?
Академик Веббёрд Не обращайте внимания. Это пациент с манией преследования и баллистическим синдромом. Он не буйный.
Академик Данко Все это, конечно, хорошо, но кого вы посоветуете, Алекс Ваалович?
Академик Веббёрд Есть тут один интересный кадр. Солдат, герой войны, участник действий в тылу врага. Контужен, ранен, куда только это возможно. До сих пор поезда под откос пускает. Очень бодренький старикан. И западные коллеги, которые его осматривали, заинтересовались данным случаем. Вот и отзывы в медицинской периодике весьма положительные.
Академик Данко Что ж. Поверим вашему опыту, коллега. Стенографируйте, Спартак Мишулевич:

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

«В тылу врага» – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
«В тылу врага» – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Веббёрд А здесь у нас отделение полилингвии. Достаточно, надо сказать, населенное. Больные уверены, что говорят по-русски, но на самом деле ни один лингвист не может идентифицировать этот язык. Какие-то арамейско-татарские корни имеются, но что это такое, никто не знает.
Консультант Грао Постойте, а как вон санитар с больным общается?
Академик Веббёрд Так и общается. То на арамейском, то на татарском. Со штатом в это отделение у нас большая проблема. Иняз не успевает переводчиков готовить, из больных медперсонал набираем.
Профессор Гаал И что, все так безнадежно?
Академик Веббёрд Ну почему же. Вон те два растамана очень хорошо уже суржиком овладели. Впрочем, они изначально шесть языков знали.
Профессор Хадрон I (средний) А полуразложившийся здесь что делает?
Академик Веббёрд Это вообще хохма – массовые психоз. Причем не у больного, а у окружающих. Никто никогда не видел больных с полураспадом личности, говорящих по-русски. Тем не менее все вокруг уверены, что эти пациенты знают его в совершенстве. Парадоксальная ситуация. Просто гипноз какой-то.
Профессор Хадрон I (средний) Да уж. Тот же больной с марсианским синдромом просто великолепно изъясняется на русском. Но окружающие уверены, что говорит он только с переводчиком. Парадокс.
Академик Данко Я предлагаю тех бегемотов кенийских взять. Все согласны? Или морпеха с Марса? Хорошо, растафари, так растафари. Впишите, любезный Спартак Мишулевич:



ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«За гранью добра и зла» – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Half-Life 2 – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Данко Так, а здесь у нас кто?
Ассистент Шоня Всякий отстой разный. Из других отделений. Даже смотреть не стоит.
Профессор Хадрон I (средний) Нет уж, победителя отстоя тоже выбрать надо.
Профессор Гаал Что его выбирать? У нас уже один есть.
Профессор Хадрон I (средний) Вот странно. А что здесь этот морпех с зайчиком делает? Вроде бы его тут быть не должно. Масса более достойных кандидатов.
Ассистент Шоня По просьбе общественности – молодежь его почему-то не любит.
Профессор Хадрон I (средний) Эх, молодежь, молодежь...
Консультант Грао Какой толстячок смешной. Это кто?
Академик Веббёрд Считает себя злобным гением. Вначале мы думали, что у него просто мания величия, совмещенная с манией преследования и агорафобией. После обследования оказалось, что у больного типичное формализующее мышление и амбулаторный автоматизм. И еще он почему-то Джеймса Бонда очень не любит.
Академик Данко Кого-то он мне напоминает? Уж не пациент ли это доктора Хасабиса? Опять своих протеже проталкиваете, Алекс Ваалович?
Академик Веббёрд *[смущенно]* Я ему обещал, еще в прошлом году.
Академик Данко Вот и замечательно, Спартак Мишулевич, так и запишите. Победитель отстоя:

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Evil Genius – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
DOOM 3 – выбор медработников ИАН ДПК

[Комиссия неторопливо возвращается на первый этаж.]

Академик Данко Так-с, великолепно, Алекс Ваалович, очень поучительная экскурсия получилась. Особенно для молодежи. Осталось выбрать главу делегации. Предлагайте, коллеги.
Консультант Грао А может...
Профессор Хадрон I (средний) Только не лямбда-психоз. Нельзя.
Академик Данко Да-да. Только не этих.
Профессор Гаал А может, тех домохозяек с вуайеризмом.
Профессор Хадрон I (средний) Что-то вас, Серж Батькович, все на какую-то порнуху тянет. Не понимаю...
Академик Данко Можно с КР-психозом больного взять. Колоритный.
Профессор Гаал Нет-нет. Он совсем не показательный.
Ассистент Шоня *[потирая шею]* Может, псевдовампиршу?
Профессор Гаал А что, если она с белым волком на сцену выйдет... Весьма.
Профессор Хадрон I (средний) А волк у нее откуда?
Профессор Гаал Ликантропия, обычное дело...
Консультант Грао Говорят, ваша вампирша дочка полуразложившегося...
Профессор Гаал Ну и что. Дочь за отца не в ответе. Еще Джугашвили сказал.
Академик Данко Хм... Почему бы и нет. Симпатичная девушка. Готическая опять-таки...
[Профессор Хадрон I (средний) кривится, как от зубной боли.]
Академик Данко Вы не согласны, Шму Александрович?
Профессор Хадрон I (средний) Не то чтобы не согласен. Но как-то это... А, ладно.
Академик Данко Вот и замечательно. Вписывайте, Спартак Мишулевич. И давайте мы все подпишем протокол:

ИГРА ГОДА

Vampire: The Masquerade: Bloodlines – выбор спецкомиссии ИАН ДПК
Half-Life 2 – выбор медработников ИАН ДПК

Академик Веббёрд Все. Дело сделано. Пройдемте в приемное отделение, мы там небольшой банкет организовали. К тому же новые больные поступили – надо бы осмотреть.
Профессор Гаал *[доставая бейсбольную биту]* Что ж, посмотрим, посмотрим. Ведите, Алекс Ваалович...



«Эпоха империй» переезжает в Америку

Незадолго до Рождества (католического) на сайте компании Ensemble Studios происходили таинственные события. С определенной периодичностью менялась splash-заставка. Вначале текст гласил «Ожидание подходит к концу. 2300 до н. э. Саргон I объединил Шумер». Три дня спустя мы прочитали «Ожидание подходит к концу. 1200 до н. э. Троянская война». Далее «Ожидание подходит к концу. 1096 г. н. э. Первый крестовый поход». Счетчик времени остановился в сочельник.

И что же вы думаете? Других вариантов просто трудно было ожидать: Ensemble Studios и Microsoft официально анонсировали Age of Empires III. Третья «Эпоха» окунет игроков во времена великих географических открытий. Все начнется с плавания Христофора Колумба, после чего действие переместится через океан в Новый Свет. Создатели очередного эпизода популярнейшего стратегического сериала обещают достаточно увлекательный сюжет, основанный на истории нескольких поколений семьи первых поселенцев американского континента.

Работа над игрой идет уже более двух лет. Что же касается самого интересного, т. е. предполагаемой даты релиза, то пока ответ простой «When It's done».

Специально для коллекционеров

Многоуважаемая компания Ubisoft думает не только об обычных игроках, но и о фанатах, готовых на все. Не так давно она поделилась с общественностью своими планами по поводу специальных коллекционных изданий некоторых своих проектов.

Первое из них должно попасть на полки специализированных магазинов 25 февраля. Диски с военным шутером Brothers in Arms: Road to Hill 30 заботливо уложат в красивую жестяную коробку, в которой, кроме игры, счастливые обладатели найдут еще набор эксклюзивных открыток, восьмистраничный дневник рядового Джонни Риваса (да не просто так, а от Penny Arcade), послание от главного военного консультанта игры, а также DVD, под завязку забитый всяческими «вкусностями». Кстати, за несколько дней до Нового года «Бука» объявила, что именно ей поручено обеспечить официальную локализацию игры на территории СНГ. Увы, джевел – это отнюдь не коллекционка.

Специальное издание для фанатов запланировано и в рамках проекта Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory. В дополнительных материалах опять засветились комиксы от Penny Arcade (подружились они, однако, с «Юбиками»), на сей раз это руководство для настоящих шпионов. Релиз ожидается в конце марта.

Bungie умеет делать не только Halo

Говорят, что курочка, несущая золотые яйца в виде продуктов с ярлыком Halo для Microsoft, вспомнила о том, что она когда-то умела делать игры совсем другого рода (и, признаемся, неплохо). Полтора года назад ходили слухи о якобы замороженном стратегическом проекте со средневековыми декорациями, яркими баталиями и (по крайней мере, на то время) потрясающей графикой.

Похоже, что некоторые элементы из старой задумки мастеров игростроительства из Bungie в конце концов найдут свое воплощение, но уже в игре для платформ следующего поколения (с возможным портированием на PC). Правда, концепция несколько изменилась, в результате чего из RTS получается action в духе всем знакомых «Властелинов Колец». Прямо скажем, арты Крега Муллинса, по всей видимости, имеющие прямое отношение к секретному проекту Bungie, очень даже впечатляют.



Текс Мерфи развелся с Microsoft

Давным-давно, в далекие девяностые годы прошлого века, жила-поживала неплохая компания Access Software. Спокойно себе клепала приятные игрушки, работая преимущественно в двух достаточно узких нишах: симуляторы гольфа под брендом Links и детективные адвентюры о приключениях частного сыщика Текса Мерфи.

Случилось так, что могущественная корпорация из Редмонда по странному стечению обстоятельств тоже напрямую занималась вопросами, связанными с самым буржуазным из видов спорта, и ей не очень-то хотелось иметь сильного конкурента в этой сфере. Денежная масса свое дело сделала, и крепенький независимый разработчик был проглочен акулой империализма, после чего в игровой линейке «мелкомягких» появилось наименование Links. Текса Мерфи с тех пор не было видно на игровом небосклоне.

Но кто знает, возможно, полюбившийся герой игр Under a Killing Moon, Pandora Directive, Overseer и других опять появится на наших экранах. Все дело в том, что около месяца назад из Microsoft уволился работавший там один из бывших боссов Access Арон Коннорс. Права на игры с участием Текса Мерфи перешли пока неназванной компании, где Коннорс намеревается продолжить свою карьеру.

Альтернативная Америка от Орсона Скотта Карда в онлайне

Колонизация альтернативной Северной Америки, похоже, входит в моду. Кстати, известнейший фантаст Орсон Скотт Кард славен не только «эндеровским» циклом, но и оригинальнейшей книжной серией «Подмастерье Элвин». Новый Свет в ней интересен не только тем, что Джордж Вашингтон был обезглавлен, а Наполеон Бонапарт принимал участие в войне Франции с Соединенными Штатами. Этот мир полон разнообразной магии, хотя некоторые персонажи пытаются объявить волшебство несуществующим.

Компании eGenesis показалось, что данный сеттинг как нельзя лучше подходит для сотворения постоянно действующего онлайнового мира для новой MMORPG «Tales of Alvin Maker».

Ведущий гейм-дизайнер проекта Энди Теппер утверждает, что действия игроков будут оказывать влияние на развитие событий в альтернативной истории Америки. Добавим, что у eGenesis уже есть опыт создания массовых онлайновых игр. Можете сами попробовать trial-версию их проекта A Tale in the Desert II (*www.atitd.com*).

Гангста-рэп-шутер! Типа круто



Проникновение рэп-субкультуры в мир видеоигр идет стремительными темпами. Она протягивает свои щупальца во многие жанры. Вспомните хотя бы недавних «ближайших родственников» Симсов The Urbz или столь потрясший нашего Сергея Светличного файтинг Def Jam: Fight For New York.

На очереди освоение территории шутеров. Команды Avalanche Software и HWY1 Productions занялись проблемами городского дна, привлекли к делу большого специалиста в этой области, а по совместительству телевизионного продюсера и сценариста П. Фрэнка Уильямса. На него возложена нелегкая задача по созданию не очень заштампованного сюжета. Игра будет называться 25 To Life.

Сами понимаете, без лицензирования суперхитовых треков для звуковой дорожки игры не обойдется. Уже известно, что среди исполнителей 2 Pac, KRS One, DMX, Mos Def и другие гангста-звезды. За издание этого неоднозначного проекта взялась добропорядочная британская компания Eidos.

S.T.A.L.K.E.R. на книжной полке

Уве Болл еще не приобрел лицензию на кино-воплощение украинского игрового блокбастера S.T.A.L.K.E.R., зато российские книгоиздатели из фирмы «ЭКСМО» уже полным ходом готовят к публикации серию томиков с произведениями, основанными на игровом мире, созданном киевлянами из GSC Game World.

В настоящее время известно, что пишутся три полноценных романа. Хотя ни информации о названиях, ни других подробностей от издателей добиться не удалось, сообщается, что авторами этих «бессмертных» опусов являются Алексей Калугин, Василий Орехов и Алексей Степанов. Будет и четвертая книжка – сборник рассказов из числа тех, которые были присланы на литературный конкурс S.T.A.L.K.E.R. Для публикации отобраны следующие творения:

«Клыки» (авторы – Holoduk & Rad-X);
«День без наших фантазий» (автор – Rad-X);
«Колодец» (автор – Ян Олешковский aka Mad_dog);
«Трудная мишень для ефрейтора Кердыбаева» (автор – Ян Олешковский aka Mad_dog);
«Две улыбки для контроллера» (автор – RVCool);
«2 дня» (автор – Gall);
«Первый» (автор – Дмитрий Калинин);
«Оборотень» (автор – Critic);
«Мать» (автор – Drakon v palto);
«Байки из склепа» (автор – Drakon v palto).

«Корсары 2» или «Корсары 3»

Симулятор пиратской жизни, известный как «Корсары 2», переименован в «Корсары 3». «За время, прошедшее с момента анонса игры «Корсары 2», проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых «Корсаров», хардкорной альтернативой «Пиратам Карибского моря», его назвать уже нельзя. «Корсары 3» – действительно абсолютно новая игра, игра нового уровня во всех смыслах этого слова», – так объяснил факт переименования Дмитрий Архипов, вице-президент компании «Акелла» по разработке.

И на самом деле, за время создания новые «Корсары» переросли оригинальную концепцию, превратившись в игру с по-настоящему открытым геймплеем. Действие «К3» разворачивается на бескрайних просторах насчитывающего более двух десятков островов Карибского архипелага, где сражаются за господство Англия, Франция, Испания и Голландия. Игрокам предстоит взять на себя ответственность за судьбу Блейза, приемного сына легендарного Николаса Шарпа, или очаровательной морской охотницы Беатрис.

В пресс-релизе отмечается «Ни одна из пяти (!!!) независимых сюжетных линий при этом не ограничивает выбора игрока – в любой момент главный герой может встать на сторону любой из стран, заняться свободной торговлей или избрать путь пиратства. Условие победы – одно: все колонии Карибского архипелага должны в итоге безраздельно принадлежать вам. Выбор пути, которым вы придете к победе, за вами. Целиком и полностью».



БЕСТСЕЛЛЕРЫ ЯНВАРЯ
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2	EA Games
2	Football Manager 2005	Sega UK
3	LOTR: The Battle for Middle-Earth	EA Games
4	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
5	Medal of Honor: Pacific Assault	EA Games
6	Rome: Total War	Activision
7	RollerCoaster Tycoon 3	Atari
8	Zoo Tycoon 2	Microsoft
9	Need for Speed: Underground 2	EA Games
10	Vampire The Masquerade: Bloodlines	Activision

США

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2	EA Games
2	Half-Life 2	Vivendi Universal Games
3	RollerCoaster Tycoon 3	Atari
4	Zoo Tycoon 2	Microsoft
5	LOTR: The Battle for Middle-Earth	EA Games
6	The Sims 2 Special Edition	EA Games
7	World of WarCraft	Vivendi Universal Games
8	The Sims Deluxe	EA Games
9	Zoo Tycoon Complete Collection	Microsoft
10	Rome: Total War	Activision

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в январе играли в Украине

Место	Изменение	Название
1	New	«Космические рейнджеры 2: Доминаторы»
2	New	Ragnarok Online
3	New	Half-Life 2
4	New	«Агония Власти»/ Jagged Alliance 2 + add-ons
5	New	Need for Speed: Underground 2
6	-4	FIFA 2005
7	-7	«Космические рейнджеры»
8	-1	Rome: Total War
9	-5	Counter-Strike
10	-4	Civilization III + add-ons
11	New	Diablo II + add-ons
12		Unreal Tournament 2004
13	New	Prince of Persia: Warrior Within
14	+4	«Казаки» + add-ons
15	New	FlatOut
16	-5	Civilization
17	New	The Elder Scrolls III: Morrowind + add-ons
18	-1	«Блицкриг»
19	-5	Far Cry
20	New	Counter-Strike: Source

ИГРАТЬ В МУЛЬТИПЛЕЕР ЛУЧШЕ В ИГРОВОМ КЛУБЕ ИЛИ ДОМА ПО ИНТЕРНЕТУ?



ПАСПОРТ

Crazy House (Харьков)

Игры «Вий. История, рассказанная заново», «Т-72: Балканы в огне»
Проекты Kill Deal, «Войны изобретателей»
Дата выхода не объявлена

СЮРПРИЗЫ CRAZY HOUSE

Николай Корж

В небольшом офисе, разместившемся в центре Харькова, работают люди, полностью отдающие себя любимому занятию. Именно с этого креативного «конвейера», несколько лет назад еще носившего имя «Дядюшка Рисеч», сошел потрясающий русифицированный видеоквест «Фантасмагория» от компании Sierra, более не радующей нас адвентюрами. Именно здесь создавался первый отечественный видеоквест «Вий. История, рассказанная заново». Этот проект заинтересовал Джона Ромеро и Тома Холла, гостей весенней КРИ 2004. В прошлом номере мы рассмотрели уникальный танковый симулятор «Т-72». Сейчас студия Crazy House готовит для нас два абсолютно разных проекта, призванных совершить если не революцию, то, во всяком случае, небольшой переворот в своих жанрах.



Убойный Драйв

Какими бы простыми и однообразными ни были аркадные rush-шутеры, их никогда не бывает слишком много. Вдоволь наигравшись в Crimsonland и Alien Shooter, все еще хочется «продолжения банкета».

Kill Deal изначально был проектом одного человека, но после демонстрации его в Crazy House игре был дан зеленый свет и путевка в бюджетный сектор рынка аркад. Если Crimsonland лишен многопользовательского режима, то в Kill Deal это основа основ. Персонажи отныне не просто получают перки, но и делятся на классы, имеющие различное оружие и навыки. Разнообразные противники будут нападать не только со всех сторон, но и атаковать с воздуха.

Визуально игра невероятно похожа на Crimsonland, однако и здесь есть пара сюрпризов. Так, на ночных уровнях будет изменяться освещение за счет включения фонарика, взрывов и выстрелов. Взаимодействие объектов обещает оживить игровой процесс. В демо-версии проекта (см. на диске) присутствуют плавная анимация и отличные визуальные эффекты. В качестве музыкального сопровождения выбран качественный и быстрый industrial. С первых кадров вступительного ролика и до самого конца путешествий по опасному миру мы будем придерживаться сюжетной линии, что, согласитесь, для аркадного шутера несколько необычно.

Вызов стандартам

В средних размеров комнатке, разделенной несколькими перегородками, разрабатывается самый секретный проект Crazy House. Уже на весенней КРИ можно будет посмотреть, что же удалось сделать авторам, чтобы изменить наше представление о стратегиях реального времени.

Wars of Inventors вобрали в себя все лучшее, что было создано в жанре RTS, начиная с Dune 2 и заканчивая Rise of Nations. Нас ждет необычная steam-punk RTS, базирующаяся на трудах Жюля

Верна. Основная идея «Войн Изобретателей» заключается в «оживлении» персонажей произведений знаменитого писателя-фантаста XIX века. Наполненные предсказаниями научных открытий и изобретений, преклонением перед силой мысли, пропитанные романтикой науки, верой в прогресс, а также страхом перед неизвестным, книги Верна легли в основу игры. Разработчики трепетно отнеслись к творениям писателя, постаравшись в точности перенести идеи романов на трехмерное поле битвы. Время перемен – отличная пора для сражений. Неожиданно на мировую арену выходят Изобретатели – ученые, способные изменять мир с помощью своих открытий. Вскоре они становятся его хозяевами. Глава Американского Пушечного клуба проводит необычный эксперимент, и выстрел из гигантской пушки меняет обличье Земли. К сожалению, его последствия печальны. Большая часть планеты оказывается под водой. Цивилизация деградирует. Однако Изобретатели строят свою собственную державу – Государство Изобретателей. Параллельно образовались еще три стороны конфликта – Штальштадт, Франсвилль и Стандарт-Айленд, целью каждой из которых стало завоевание остатков суши.

Именно Изобретатели привносят серьезные нововведения в игровой процесс. Разработчики обещают, что и без них можно пройти игру, однако это будет не самый правильный, интересный и легкий выбор. Число Изобретателей с каждой стороны ограничено, но при прохождении мы сможем заключать разнообразные договоры, получая часть технологий союзника. В целом предполагаются три независимых нелинейных сценария с разными концовками. Кроме того, возможно заключение альянсов с нейтральными сторонами. Нам обещается 40 сюжетных миссий и 20 карт для сетевой игры.

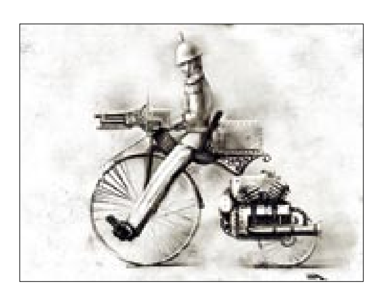
Большим достоинством «Войн Изобретателей» должна стать система проектирования легких и тяжелых боевых единиц. Для юнитов существует пять видов компонентов – корпус (основа любой единицы), двигатели, движители, насадки и вооружение. Корпус может использоваться только один, остальные компоненты добавляются по желанию. Таким образом, на самый маленький корпус можно поставить один движок, несколько единиц вооружения и две оси. Самый большой юнит может иметь 11 осей, 6 движков, 30 пушек, пулеметы и т. д. Осевая система представляет собой универсальную строительную технологию для боевых единиц. Любой юнит, в зависимости от установленных движителей, может ездить, плавать, ходить или летать. У многоосевых единиц предусмотрены комбинации параметров. Например, мы сможем создать уникальный юнит, который будет и плавать, и ездить по суше, и даже взлетать. Комбинаций боевых единиц очень много, а ведь работы над проектом только начались.

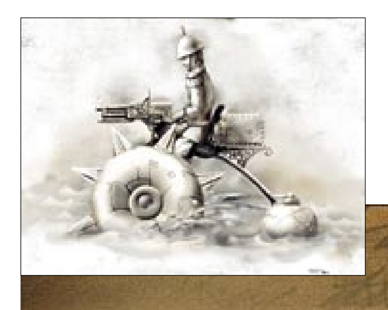
Юниты не будут появляться из воздуха – как и в большинстве стратегий, для их создания и разработки понадобятся технологические здания (университет, арсенал, порт-док, ангар, лаборатория и т. д.).

В финансовой системе царит минимализм, расчетной валютой станут условные единицы, получаемые в процессе эксплуатации нефтяных шахт и прочих мест скопления «нетвердых денег». Политические взаимодействия воюющих сторон будут зависеть от игрока. Вполне возможно, что непримиримый враг станет в будущем вашим союзником.







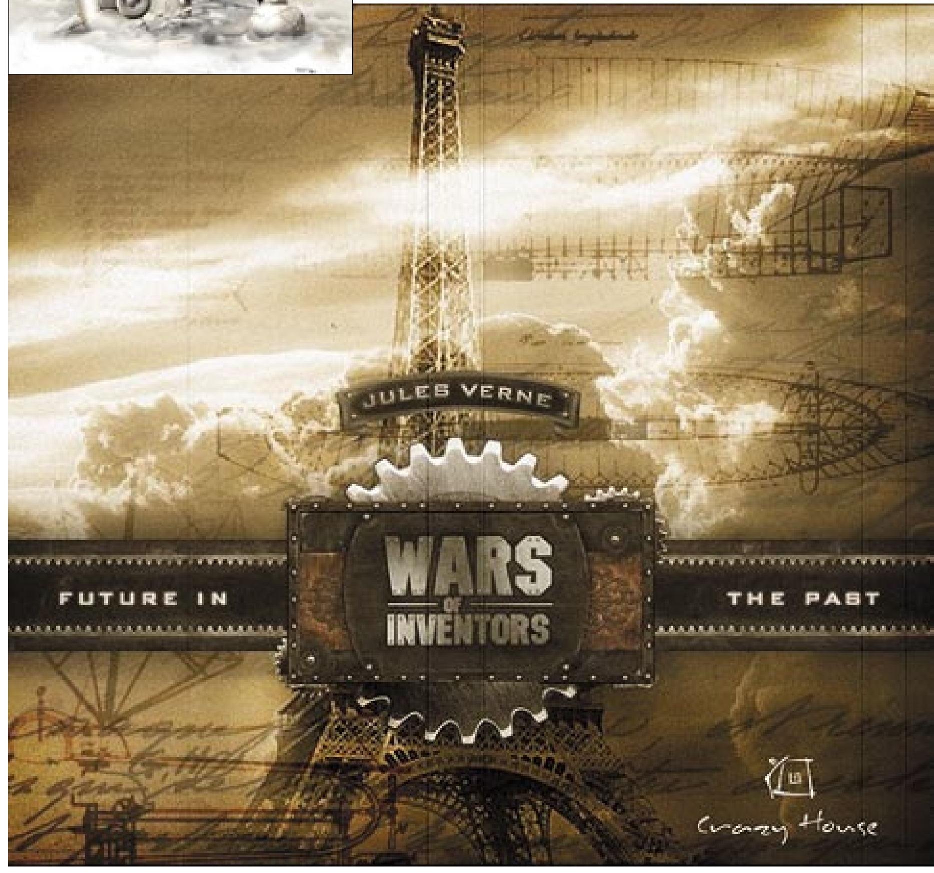


Система повреждений будет также значительно влиять на игровой процесс. Во время бойни может пострадать важная часть юнита, без которой он не в состоянии продолжать военные действия. При успешно выполненных операциях боевые единицы могут получать бонусы – к примеру, повышение одной из основных характеристик. Таким образом, имея высокий уровень маскировки, наш «самотанк» не будет замечен обычной армией противника. Отличительной особенностью юнитов в «Войнах Изобретателей» является их максимально реалистичный масштаб. Один огромный восьминогий шагающий танк с серьезным вооружением станет проблемой для большой армии неопытной пехоты. В разных условиях по-разному будут себя вести подчиненные: так, зимней ночью эффективность юнита с фарами и дополнительными лыжами или гусеницами будет куда больше, чем у колесной единицы без прожектора. Передвижение армии можно осуществлять в трех основных средах – земля, вода, воздух. Возможность подземных путешествий в данный момент обсуждается. Кроме этого, нас ждет развитая система терраморфинга.

Голоса

Параллельно с работой над собственными проектами Crazy House занимается локализацией зарубежных проектов, выполняя заказы для большинства крупных издательств СНГ. Так, вскоре на нашем рынке появятся проекты Psyhotoxic и Steel Beasts, официально переведенные на русский язык.

В «Сумасшедшем доме» в любой момент может произойти самое невероятное. Сейчас в команде трудятся около 30 человек, кадры постоянно обновляются и дополняются, а творческий процесс в Crazy House никогда не стоит на месте. В первом квартале наступившего года нас ожидает убойный Kill Deal от издательства Discuss Games. Немного позже за рубежом поступит в продажу «Т-72». Выход «Войн Изобретателей» в конце 2006-го обещает в корне изменить отношение к стратегическим играм. Тем временем компания подумывает над продолжением «Т-72» и даже над сиквелом к «Вию».



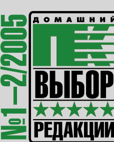
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ МЕРТВЕЦУ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

Сергей Галёнкин



ПАСПОРТ

Vampire: The Masquerade Bloodlines

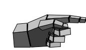


Жанр ролевая игра
Разработчик Troika Games
Издатель Activision
Web-сайт www.vampirebloodlines.com

Troika Games
Фирма основана выходцами из легендарной Black Isle, среди которых – Леонард Боярский, персонально ответственный за первую часть Fallout. Troika занимается тем, что создает самые лучшие в мире ролевые игры, хотя программисты компании все так же делают невозможным их прохождение без пары-тройки патчей.
Игры Arcanum, Temple of Elemental Evil
Проекты четыре новые игры, включая некую постапокалиптическую RPG
Web-сайт www.troikagames.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Вампирские хроники» + движок Source = **Vampires: The Masquerade Bloodlines**



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая ролевая игра года

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Сюжет, атмосфера, графика, актерская работа, тексты, ролевая система

– Ошибки в коде; нельзя пройти игру, не применяя насилия

САЙТЫ ПО ТЕМЕ

Авторы мира Vampire: The Masquerade **www.white-wolf.com**

Полезная информация о кланах **vampirerpg.free.fr**

Хороший форум об игре www.halflife2.net/forums/forumdisplay.php?f=70

Сюжет, уважаемые читатели, – это «связи, противоречия, симпатии и антипатии и вообще взаимоотношения людей» (М. Горький). В современных же играх, включая широко разрекламированный Half-Life 2, собственно сюжет напоминает строку из старой песенки: «У село прийшли німці». Взаимоотношения ученого и двух с половиной тысяч хэдкрабов? Даже не смешно. Называть последовательность убей десять монстров – перетащи десять ящиков – прокатись на мотоцикле – повтори (вы понимаете, на что я намекаю) сюжетом, значит беззастенчиво обманывать себя и окружающих.

В Vampire: The Masquerade Bloodlines сюжет есть. Причем такой, что знаменитой Анне Райс впору переквалифицироваться в маринины и приступать к живописанию будней уголовников. Десятки живых (технически говоря «неживых»: пульса нет, дыхание отсутствует) персонажей связаны между собой паутиной заговоров, союзов, конфликтов и сложных родственных отношений. Легко запутаться, еще легче выбрать не того союзника или поссориться с важной персоной. События разворачиваются стремительно: казалось бы, только что вы тихо-мирно уничтожали произведения искусства сомнительной ценности и разворовывали запасы донорской крови местного госпиталя, как уже воюете с охотниками на вампиров, скрываетесь от бывших товарищей и помогаете истребительнице демонов японского происхождения.

Диалоги заслуживают отдельного упоминания. Кроме невероятного обилия четырехбуквенных ругательств (самое мягкое fuck вы услышите несколько сотен раз), они отличаются очень хорошим литературным стилем и солидной долей юмора. Учтите также, что вариантов ответов очень много и, чтобы посмотреть их все, игру придется пройти пять-шесть раз, меняя персонажи. Troika не была бы самой собой, если бы не вставила в VM:B несколько сотен шуток и отсылок к классике. То пророчица вдруг заявит: «Не важно, пройдешь ли ты игру, достаточно того, что ты ее купил», то на голливудском кладбище обнаружится натуральный Джордж Ромеро, «единственный, кто может обращаться с зомби».

Сложно представить, что на базе такого богатого мира (Vampire: The Masquerade является лишь частью вселенной компании White Wolf) в свое время был создан слабый Redemption. Bloodlines использует доставшееся по лицензии наследие полностью: враждующие кланы, оборотни, китайские «конкуренты», целая сеть подпольных организаций и жесткая структура соблюдения конспирации, тот самый «Маскарад», вынесенный в заголовок. Каждое действие, которое раскрывает глаза обычным людям на существование рядом с ними параллель-

ного мира сверхъестественных существ, ставит под угрозу все сообщество вампиров (не говори «вампиры» – это расизм, говори «kindred») и потому жестоко карается. Кроме того, игрок рискует познакомиться с немногочисленными фанатиками с их арбалетами, осиновыми кольями и распятиями. Пять нарушений – и game over. Хорошо, что очки «Маскарада» можно зарабатывать, предотвращая подобные преступления.

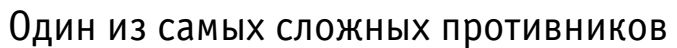
Дальнейшую тактику действий стоит продумать еще на этапе создания виртуального альтер эго. Каждый клан обладает своим набором способностей, которые могут сильно помочь или помешать в определенных ситуациях. Так, жуткие Nosferatu испытывают значительные сложности в общении с людьми – уж больно страшно выглядят. Brujah излишне прямолинейны и очень рискуют показать свою звериную натуру – болтовня не по их части. Прямая их противоположность, безумцы Malkavian, строят фразы так, что сами не всегда их понимают, а уж заговоры заплетают буквально в морской узел.

Ролевая система – очень точное переложение правил настольной игры, что поначалу может вызвать некоторое неудобство у необстрелянных пользователей. Опыта, уровней, классов и прочей D&D-ерунды не существует. Монстры больше не являются источником мистической «экспы», вместо этого за каждое выполненное задание игрок награждается небольшим количеством очков, которые может потратить на развитие одной из характеристик. Они в свою очередь влияют на умения вроде рукопашного боя, владения огнестрельным оружием, навыков взлома компьютерных систем или способности убалтывать несговорчивых противников. Особняком стоит такой важный параметр, как «Человечность», который развивается соответствующим поведением. Если же рискнуть и вместо доброго самаритянина начать изображать натурального монстра (выпивать жертв до конца, убивать ни в чем не повинных людей), то очень скоро звериная природа возьмет верх – диалоги станут сводиться к набору фраз «Щаубью» и «Ааргхх», а в бою и вовсе можно потерять контроль над своим героем.

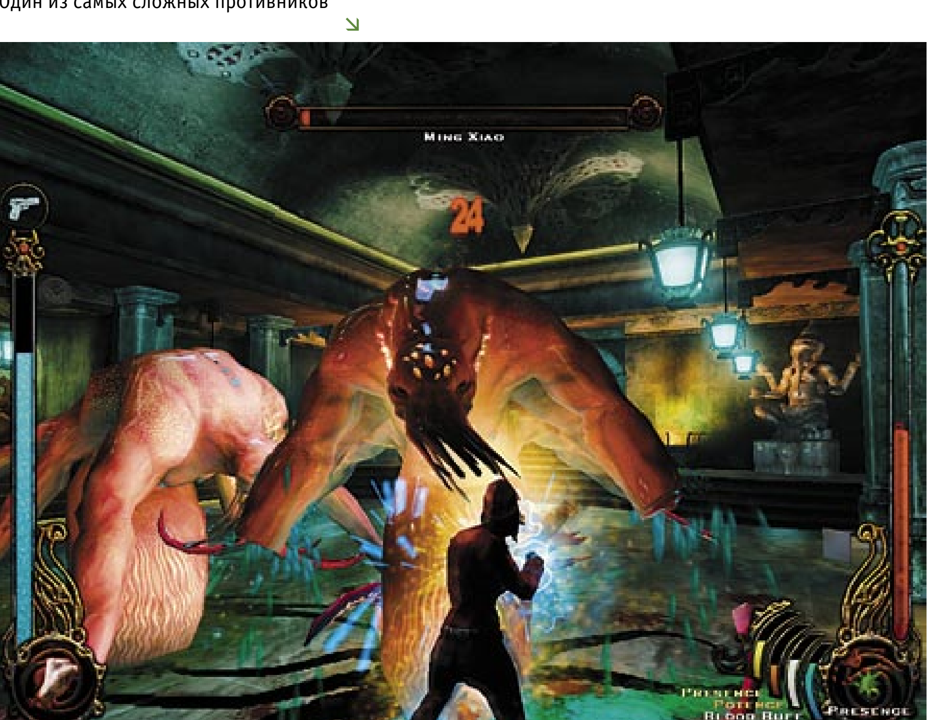
Несмотря на то что четкого разделения на магов, воинов и воров в Vampire нет, типичные пути прохождения игры остались. Например, ваш покорный слуга принципиально не пользовался никаким оружием, разбираясь с противником голыми руками. Этому сильно помогали специфические способности Brujah наподобие ускорения, с помощью которого можно уклоняться от пуль в лучших традициях Матрицы. Никто не запрещает прокрадываться мимо врагов а-ля Thief или убеждать их без применения насилия. Как до этого в Fallout и Arcanum, игроку открыта масса возможностей для решения каждой конкретной проблемы – необязательно каждый раз идти напролом или все время хитрить. К сожалению, закончить «Вампиров» бескровно не получится, сеттинг не тот. Узкоспеци-



Переговорами тут не обойтись



Один из самых сложных противников



UTENA, BRUJAH CLAN

Brujah – натуральные, не побоюсь этого слова, звери. Конечно, ничто человеческое им не чуждо, и поболтать они совсем не дураки, но специальные возможности прямо подсказывают однозначный способ прохождения боевых сцен – грубая физическая сила, без оружия. Так, на высоких уровнях Celerity герой может спокойно уворачиваться от пуль и убивать противников раньше, чем они успеют его заметить. Potence делает удары настолько сильными, что даже враги-вампиры разлетаются, как кегли. А слабых людишек отлично распугивает Presence, значительно снижающий параметры недругов. Главное – не слишком увлекаться, потому что Brujah сильнее других вампиров склонны к проявлению своей животной натуры.

OLGA DANKO, MALKAVIAN CLAN

Malkavian безумны, безумны изначально. Они слышат внутренние голоса и совершают странные поступки. Они носят яркие, кричащие одежды и говорят исключительно образами. Порой необходимо некоторое время для того, чтобы понять, что ты, собственно, хочешь сказать, к тому же шрифт сообщений у персонажей Malkavian, мягко говоря, не очень удобен для чтения. Именно безумие и делает этот клан особо интересным во время игры. Подкупает также вампирская невидимость Obfuscate, которая не только шикарно выглядит, но и позволяет очень элегантно проходить сложные stealth-миссии. Не лишней является и дисциплина Dementation, временно сводящая людей с ума. Ну а Auspex дает возможность находить спрятанные вещи и врагов.

Rated M for Mature

SVETL, TOREADOR CLAN

Тореадоры – аристократический клан. Вампиры с тонкой душевной организацией, они наиболее гуманно относятся к своим пищевым ресурсам – людям, именно поэтому любой поступок игрока в два раза сильнее, чем у других кланов, влияет на их Humanity. Основным оружием тореадоров является не ружье или топор, а слово – оно не убивает врагов, а убеждает их действовать в своих интересах. К сожалению, именно тореадоры в Bloodlines оказались в самом проигрышном положении, поскольку игру невозможно пройти за счет одних только бесед. Поэтому игрок, выбравший этот клан, все равно должен будет прокачивать боевые скиллы и регулярно браться за оружие.

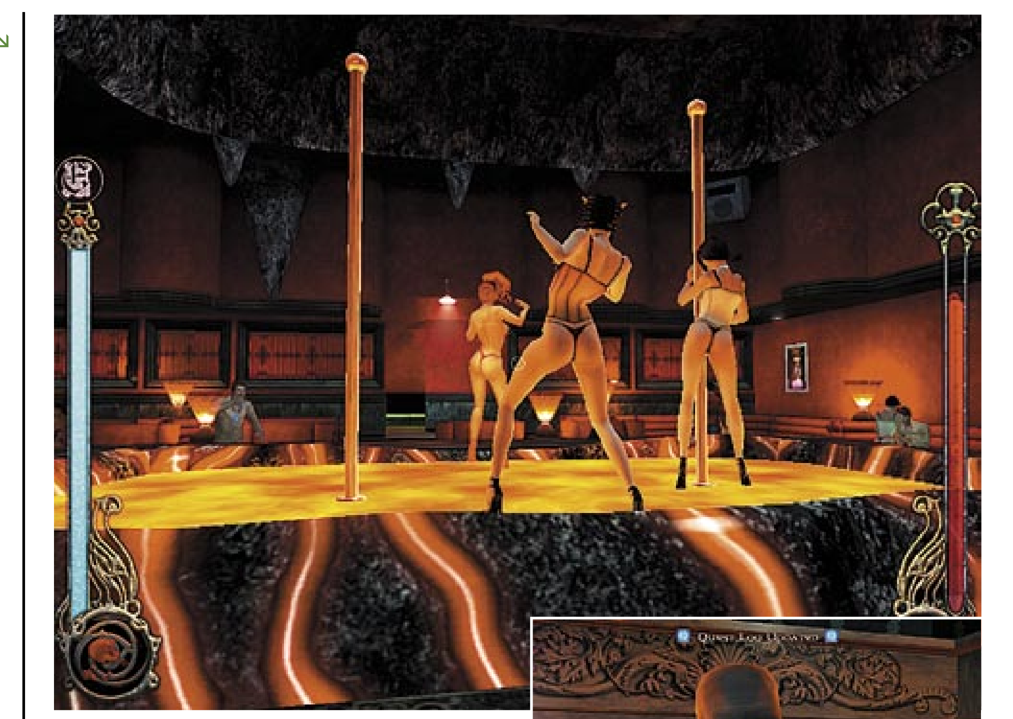


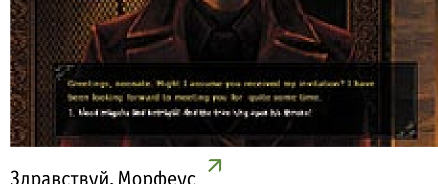
NOSFERATU CLAN

Честно говоря, у нас в редакции не нашлось смельчака, который решился бы играть за Nosferatu, хотя Максиму Капинусу после честных ответов на вопросы выпал именно этот клан. Стоит только посмотреть на этих «красавчиков», чтобы понять – легкая жизнь им не светит. Люди на улицах от Nosferatu просто шарахаются, разговорные опции у них навсегда заморожены на нуле, единственный способ передвижения по городу – туннели в канализации. Правда, развив Obfuscate, можно гулять и по улицам, вот только крови на это уйдет очень много. Впрочем, практически все в один голос заявили, что второй раз будут проходить игру именно за Nosferatu, так сказать, для контраста.

Если вы боитесь темноты, попробуйте

Star Wars: Knights of the Old Republic **ДПК 12/2003**
Arcanum: Of Steamworks And Magick Obscura **ДПК 10/2001**





Здравствуй, Морфеус

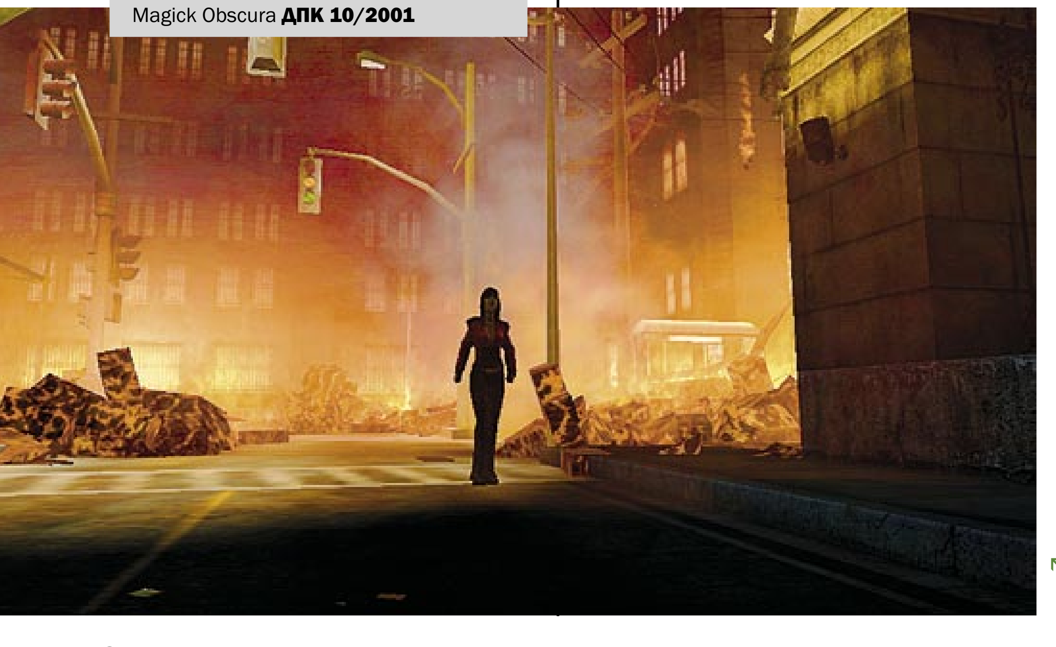
алидированный персонаж, равно как и мастер-на-все-руки, будет иметь трудности при выполнении заданий. Оптимально стоит полагаться на два-три основных навыка, скажем, хакер-стрелок или оратор-боец.

Герой, как и положено потомку Каина, практически бессмертен. Здоровье восстанавливается автоматически с течением времени, причем даже серьезные раны заживают довольно быстро. Погибнуть вместе с тем весьма легко. Чеснок – для суеверных, а вот выстрел в голову из ружья – это очень больно. Быстро вернуть силы можно с помощью крови, желательно свежей. В бою разжиться ею совсем несложно. Как в BloodRayne, противники представляют собой одновременно и проблему, и ее решение. А если голод донимает, всегда можно перекусить проституткой, бомжом или даже крысой.

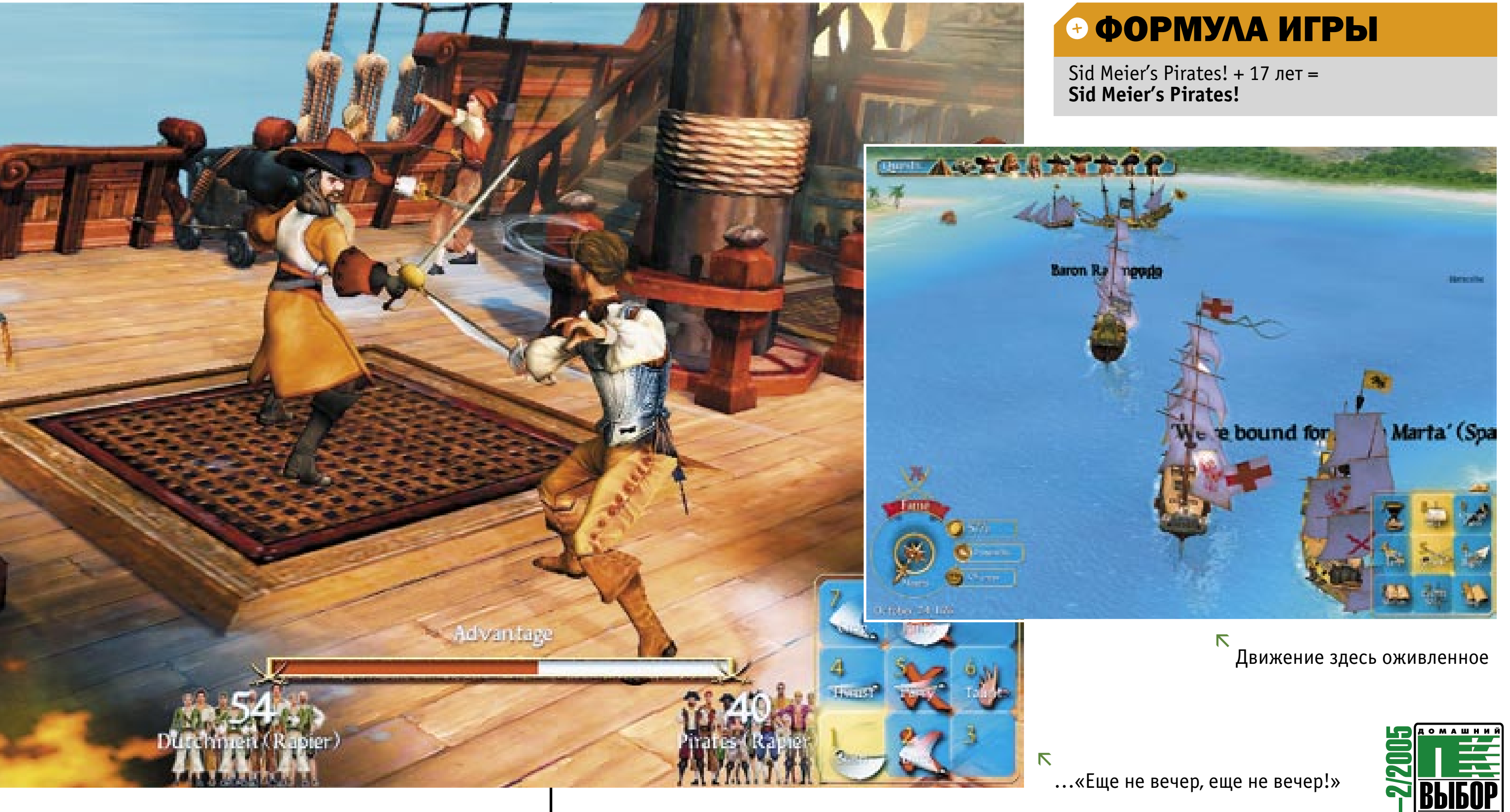
VM:B – первая в мире игра на движке Source, сделанная не сотрудниками Valve, причем ее создание велось параллельно с Half-Life 2, да и вышли они практически в один день. Поэтому к внешнему виду Bloodlines претензий нет никаких. Прекрасно проработанные модели (еще чуть-чуть и живые актеры могут искать другое занятие), удивительно красивые, по-хорошему безумные локации и очень правильные, к месту, спецэффекты. Да, полигонов тут поменьше, чем в том же HL2, но «Вампиры» берут свое потрясающим чувством стиля.

Без проблем, разумеется, не обошлось. Если творцы Гордона Фримена могли оперативно вносить исправления в код визуализации, то Troika этой возможности оказалась лишена. В итоге, в VM:B имеется несколько некритичных ошибок и одна фатальная (она, кстати, никак не связана с Source). Патч не за горами, а пока советуем почаще посещать форумы, посвященные игре, иначе до финала вам не добраться.

Резюмируем. Vampire: The Masquerade Bloodlines – лучшая ролевая игра последних нескольких лет – SW: KOTOR оставим детям (а вот джедаев наших оставь в покое. – *Прим. гл. ред.*) – и, пожалуй, лучшая игра этого года. Даже если вы на дух не переносите вампиров, мистику и древние пророчества, попробуйте обязательно.



Одна из концовок. Оптимистичная такая



ФОРМУЛА ИГРЫ

Sid Meier's Pirates! + 17 лет =
Sid Meier's Pirates!

Движение здесь оживленное

…«Еще не вечер, еще не вечер!»

№1–2/2005 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Original, или Обыкновенное чудо

Олег Данилов

ПАСПОРТ

Sid Meier's Pirates!

Жанр микс
Разработчик Firaxis
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/pirates/pirates/

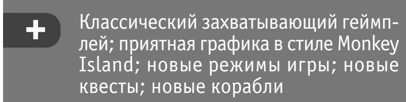
Firaxis
Студия Firaxis создана в 1996 году бывшими сотрудниками легендарной MicroProse Джеффом Бриджесом и Сидом Мейером. Сид Мейер, которого за глаза называют «отцом компьютерного гейминга», – одна из самых легендарных и харизматичных личностей в игровой индустрии. Большинство современных жанров родилось из проектов Сида.
Игры Sid Meier's Gettysburg!, Sid Meier's Antietam!, Sid Meier's Alpha Centauri, Sid Meier's Alien Crossfire, Sid Meier's Civilization III, Sid Meier's SimGolf, Civilization III: Conquests
Проекты нет данных
Web-сайт www.firaxis.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Сид опять создал лучшую пиратскую игру, хотя, по сути, это все те же старые добрые «Пираты» семнадцатилетней выдержки

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Классический захватывающий геймплей; приятная графика в стиле Monkey Island; новые режимы игры; новые квесты; новые корабли

– Танцев и дуэлей могло бы быть и поменьше

Он ничего не поменял, как будто и не было прошедших семнадцати лет. Классический, проверенный временем геймплей, сдобренный несколькими новыми мини-играми, бережно перенесен в трехмерное окружение. Название решили оставить прежнее – дабы сохранить преемственность. Ну и правильно, ведь все новое – это хорошо забытое старое. В данном случае поговорка верна на 300%. И, тем не менее, я еще раз скажу – Сид, гений, обыкновенный гений. А то, что он делает, – обыкновенное чудо.

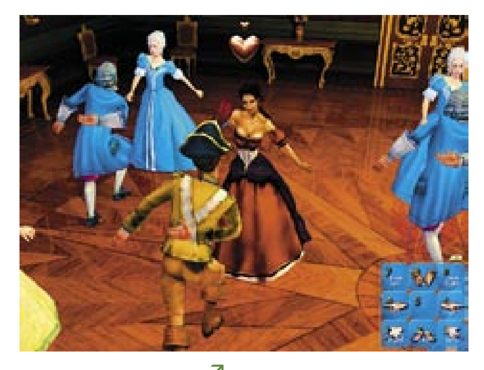
За прошедшие со дня выхода оригинальных «Пиратов» 17 лет подросло новое поколение геймеров, которым легендарное название Sid Meier's Pirates! не скажет ровным счетом ничего. Что ж, будем просвещать. Pirates! – один из первых (1987 г.) проектов «отца компьютерных игр» Сида Мейера. По словам самого мэтра, все остальные, не менее известные его проекты, каждый из которых порождал новый игровой жанр, родились именно из «Пиратов», так что ее с полным на то основанием можно назвать прародительницей всех остальных существующих сегодня на ПК игр. В далеком 1991 г. я проводил за Pirates! месяцы, просто выпадая из нормальной жизни. И убогая даже по тем временам CGA-графика нисколько меня не смущала. Следующая инкарнация «Пиратов», вышедшая в 1993 г., уже в EGA/VGA-варианте, прошла мимо меня. Оригинальные же Pirates! вкупе с Defender of the Crown, Warlords и Lords of the Realm, собственно, и сформировали вашего покорного слугу как игрока. Что примечательно, сиквелы всех этих игр вышли в 2004 г. Тенденция, однако. На этом краткий экскурс в историю завершим (почти) и перейдем непосредственно к игре.

Чтобы дать читателям, не видевшим оригинала, какие-то ориентиры, скажу, что Pirates! – это стратегия, в том числе и пошаговая, ролевая игра, аркада, файтинг, симулятор флирта и танцев, квест, stealth-action и прочее, прочее, прочее в одном флаконе. Микс чистой воды. Самой ближайшей аналогией будут, наверное, «Космические Рейнджеры» или Port Royale 2 без экономической части. Все элементы геймплея настолько тесно переплетены и настолько хорошо дополняют друг друга, что вычленить из игры какую-либо из составляющих просто невозможно. Впрочем, «каждый выбирает по себе» – некоторые части можно просто игнорировать, но в данном случае полностью пройти игру вы не сумеете. Впрочем, «Пиратов» нельзя «пройти» в классическом понимании этого слова, ее можно только прожить. Недаром девиз Pirates! звучит как Live the Life. Хотя условно-основной квест в игре есть – вам необходимо найти давно потерянных родственников и победить злобного маркиза Монтблана. С тем же успехом основными можно считать и другие задачи – жениться на дочери одного из губернаторов, победить всех известных Карибских пиратов (ах, какие здесь попадаются временны́е парадоксы), найти все пиратские сокровища, отыскать все затерянные города индейских государств, накопить изрядную сумму денег и зе-

мельных наделов, получить звание герцога у всех четырех враждующих держав. Одним словом, дел у вас много, а вот времени мало.

Ваш герой, сражаясь на дуэлях и в абордажных схватках, получает ранения, подрывает здоровье долгими морскими переходами и т. д. Он старится даже визуально и может в один прекрасный день умереть. Такова се ля ви.

По сравнению с оригиналом в новой версии значительно большее внимание уделяется фехтованию. Драться придется не просто часто, а очень часто. И хотя на ранних уровнях сложности (а в игре ее можно повышать динамически, во время дележа добычи, как и в оригинале) драться легко и просто, уже после Rogue начинаются проблемы. Приходится активно использовать блоки, увертки и пр. Причем гарантии положительного результата боя нет. Зато в данном случае вы имеете возможность побывать в тюрьме и совершить из нее побег. Это, собственно, одно из немногих нововведений – stealth-головоломка, несложная, но оригинальная.



Дискотека XVII века

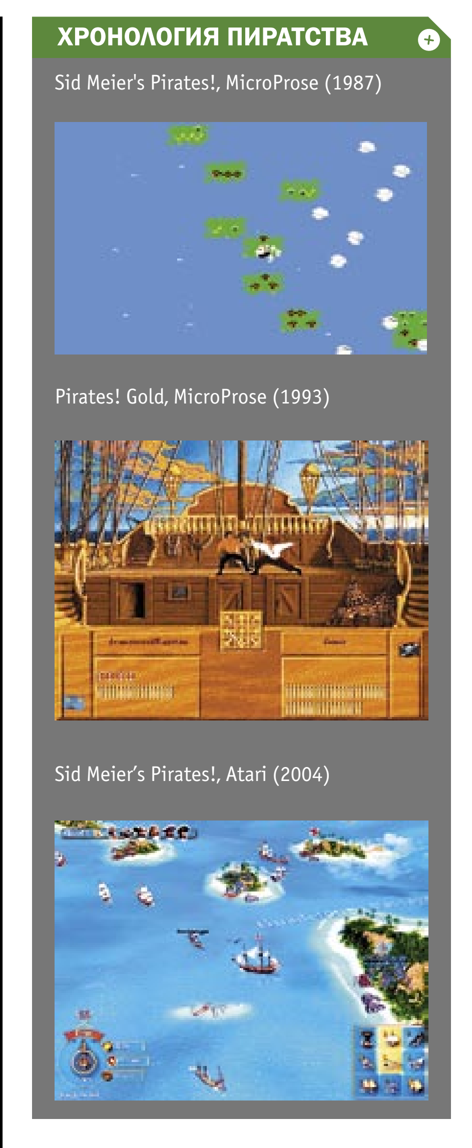
Второе нововведение, используемое не просто активно, а слишком активно, – танцы. Теперь дочерей губернаторов можно пригласить на бал. В этой мини-игре необходимо повторять фигуры менуэтов и что там еще танцевали в XVII веке по подсказкам партнерши. Пират, не умеющий танцевать, никогда не найдет себе жену и не получит массу сверхважной информации и ценных подарков от влюбленной барышни. А подружки у настоящего моряка, как известно, в каждом порту, так что придется попотеть во всех смыслах этого слова.

Переделаны в «Пиратах 2004» и штурмы городов. В оригинале это была real-time-стратегия (если мне не изменяет склероз), в новой версии – пошаговые тактические шахматы, чистый wargame. Весьма, надо сказать, интересный и захватывающий. Несколько видоизменился и поиск сокровищ, родственников и затерянных городов. Теперь на земле появилась масса ориентиров, а при перемещении вы видите только часть поверхности, так что отыскать спрятанное – та еще головоломка.

В новых Pirates! на берегу, кроме городов, есть множество дополнительных поселений – пиратские убежища, католические миссии, фактории, индейские деревушки. В некоторых из них можно получить дополнительные квесты, в других – «заказать» неугодные вам города. Еще одно нововведение, почти ролевое – одежда, оружие и предметы. Это своеобразные бонусы, повышающие ваши боевые и мирные умения, – сбалансированный меч, перевязь с пистолетами, лоция, кираса, фехтовальная рубашка, танцевальные туфли и т. д. Кроме того, появились и апгрейды кораблей, влияющие на скорость, точность стрельбы, прочность корпуса и пр. Есть и моряки-специалисты, чинящие в походе паруса, готовящие еду, повышающие мораль и пр.

Казалось бы, изменений по сравнению с оригиналом масса, почему же я тогда говорю, что игра осталось такой же, как и 17 лет назад? Дело в том, что все эти нововведения нисколько не влияют на основы геймплея, которые остались незыблемыми – война, торговля, пиратство, дипломатия. И это правильно. Ведь как гласит известная пословица: «Не сломано – не чини». Собственно, Сид и не стал чинить свою игру, и правильно сделал. Все-таки он – гений!

ХРОНОЛОГИЯ ПИРАТСТВА



Sid Meier's Pirates!, MicroProse (1987)

Pirates! Gold, MicroProse (1993)

Sid Meier's Pirates!, Atari (2004)



Пиратские шахматы Сида Мейера

Каждая добрая сказка заканчивается свадьбой



Другие известные пираты Карибов

«Корсары: проклятье дальних морей» **(2001)**
Port Royale **(2002)**
«Пираты Карибского моря» **(2003)**
Tortuga **(2003)**
Port Royale 2 **(2004)**



Табло в руках резервного судьи показывает правильные номера

Гражданин начальник, я не хотел...

ФОРМУЛА ИГРЫ

Pro Evolution Soccer 3 + multiplayer =
Pro Evolution Soccer 4

№1–2/2005 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Настоящий футбол

Максим Капинус

ПАСПОРТ

Pro Evolution Soccer 4

Жанр футбольный симулятор
Разработчик Konami Computer Entertainment Tokyo
Издатель Konami of Europe
Web-сайт www.pes4.net

Konami Computer Entertainment Tokyo
Японская фирма Konami, основанная в 1973 г., начинала с аркадных автоматов, а теперь является одним из крупнейших издателей и разработчиков компьютерных игр. На счету токийского подразделения этого гиганта числятся такие знаменитые серии, как Silent Hill и Winning Eleven.
Игры серия Winning Eleven, серия Silent Hill, Castlevania: Symphony Of The Night, Dance Dance Revolution Extreme, серия Pro Evolution Soccer, Phantom Crash 2050
Проекты Oz, Nano Breaker
Web-сайт www.konamityo.co.jp



ВЕРДИКТ ★★★★★

Кто-то здесь еще играет в FIFA?

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Сбалансированный и реалистичный геймплей; менеджмент и ролевые элементы; физика

– При таком геймплее – нет

Появление в ноябре прошлого года на прилавках магазинов PC-версии приставочного хита Pro Evolution Soccer 3 вызвало небольшой переворот. Дезертирство среди бывших поклонников серии FIFA начало приобретать угрожающие размеры, а господа из EA Sports спешно принялись пить валидол. Привычка иметь рядом только несерьезных конкурентов сыграла с ними злую шутку – FIFA 2004 оказалась не готова к крупному сражению за игровую аудиторию. PES 3 увлекал в свои объятия всех, кто хоть раз пробовал игру, и отпускать не собирался. Игроки видели в нем то, чего не могли дождаться много лет от детища EA, – реалистичного и сбалансированного геймплея.

По остальным параметрам, в числе которых были графика и звук, PES 3 немного проигрывал лидеру, а основным минусом для определенной части аудитории стало отсутствие каких-либо реальных команд и лицензий. Таков уж игрок – будь в игре хоть гениальный геймплей, но если мальчик Вася не увидит там лицо Шевченко или не сможет сыграть за любимую «Депортиво», то игра теряет в его глазах все свои преимущества. Еще одним большим ударом стало отсутствие в PES 3 мультиплеера, что сразу же отвернуло от игры всех любителей сетевых футбольных баталий.

С выходом четвертой части ситуация кардинальным образом изменилась. В Konami TYO четко видели перед собой цель и шли к ней семимильными шагами. Коренным образом в геймплее ничего менять не стали, сосредоточившись на доработках и улучшениях существующей базы. Если мяч еще в третьей части впечатлял своей независимостью от игроков, то PES 4 бьет все рекорды по физической составляющей. На поле находятся, по большому счету, два с лишним десятка объектов, которые взаимодействуют друг с другом настолько реалистично, что претензии не возникают. Одним из основных нововведений в этой составляющей, несомненно, является возможность закрыть мяч от противника корпусом. Причем каких-либо специальных комбинаций не нужно – все делается с помощью обычных клавиш управления. Кстати, по поводу управления: на время игры в PES 4 клавиатуру лучше прятать куда подальше, и воспользоваться геймпадом. Да, вероятно, многим игрокам это придется не по душе, но другого выхода нет: пересев за клавиатуру, вы будете походить на здорового человека с костылями. Более приличного сравнения я не нахожу, поскольку потеря чуть ли не половины возможностей в игре (включая повороты а-ля Зидан и регулируемые по мощности пасы) серьезно калечит играбельность.

Основные режимы PES практически не изменились: хотите – участвуйте в главной Мастер-лиге или соревнуйтесь в каком-либо локальном чемпионате. Вот тут игроков ждет довольно приятный сюрприз – в четвертой части наконец-то появились настоящие команды и чемпионаты. Конечно, их еще не так много, но тенденция налицо, и это главное. А пока получите удовольствие, играя в испанском, итальянском и голландском чемпионатах. В некоторых командах заметны несоответствия составов последним трансферам, но не думаю, что это является серьезной проблемой: PES 4 все же не менеджер, к которому надо выпускать регулярные обновления базы игроков и команд.

Теперь еще один глубокий выдох – при желании в PES 4 можно играть настоящими составами команд, забыв про всяких Castolo и Ximelez, заменявших стартовый состав любой из них. Отмечу также традиционно сильный и интересный тренировочный режим, дающий возможность изучить огромное количество ситуаций, которые складываются на поле, и постепенно улучшать свои навыки.

Но настоящие овации должны последовать вот по какому поводу. Несмотря на то что ранее в игру ни предполагалось вводить многопользовательский режим, он все же присутствует. С ним возникли определенные проблемы, которые на данный момент решаются патчами, но в целом само его наличие – еще один серьезный удар по конкуренту. Ведь именно отсутствие возможности сразиться с реальным оппонентом по сети отталкивало массу игроков, проводящих кучу времени за сетевыми баталиями в FIFA 2005.

Между прочим, я испытывал серьезное искушение определить жанр игры как Football RPG. И это не совсем шутка: в PES 4 игроки по мере участия в матчах и в результате собственных потуг улучшают свои футбольные навыки. Если заставить нападающего бегать весь матч по периметру поля, то через несколько поединков у него вполне могут подняться параметры выносливости и скорости. Не знаю, правда, как такой эксперимент скажется на его боевом духе, но факт остается фактом – перед нами первый ролевой футбольный симулятор.

За любые достижения в игре, в каком бы режиме вы ни играли, начисляются очки, которые потом можно тратить в виртуальном PES-магазине. Прохождение тренировки, победа в товарищеском матче или выигрыш кубка – все это позволяет заработать и приобрести в нем дополнительные скрытые игровые возможности. Вариаций достаточно много – от нового доступного стадиона до включения еще одной игровой камеры, показывающей поле с высоты птичьего полета. Реализму игры это не помеха, зато интерес усиливается.

Тактические настройки остались без изменений, но мельчайшие доработки все же настолько полезны и приятны, что не могут быть незамечены. При выборе футболиста на замену автоматически подсвечиваются все игроки запаса, имеющие схожее амплуа, – мелочь, а приятно. На поле наконец-то появились арбитры, явно не успевшие к выходу третьей части. Вместе с ними добавились и некоторые специфические футбольные моменты вроде гола из офсайда (смена эмоций на лице забившего стоит того, чтобы попробовать этот фокус) и торжественный вынос потерпевшего с поля на носилках. И пока доктора не поставят диагноз «пациент скорее жив, чем мертв», команда будет играть в меньшинстве – все как в жизни. Если травма невелика и спортсмен может продолжить игру, то на поле он иногда выходит уже с повязкой.

Играть теперь сложнее. Нельзя сказать, что причиной послужил улучшенный интеллект противников, – скорее, все дело в физике и более реалистичном движении игроков. Особенно сложной стала игра головой в штрафной противника – забить из такой позиции очень проблематично. К числу редких отрицательных моментов отнесем излишне хладнокровное поведение голкиперов: когда мяч пролетает в десяти сантиметрах от перекладины или штанги, вратарь в большинстве случаев просто провожает его взглядом. Подобный миллиметраж в просчете полета можно было бы простить, если бы периодически мяч не влетал в сетку.

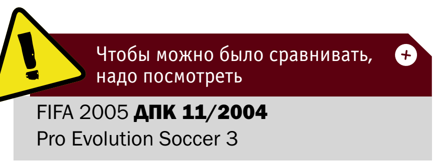
В графическом плане произошли довольно серьезные изменения, однако до серии FIFA игра по-прежнему немного не дотягивает. Множество знаменитостей «обзавелись» собственными лицами, а остальные футболисты сделаны с максимальной похожестью стандартными способами подбора лиц, типа и цвета волос. После продолжительной игры в FIFA 2005 анимация игроков в PES 4 может показаться странной, но это всего лишь дело привычки. К тому же потрясающий геймплей с неповторяющимися моментами еще в PES 3 захватил меня на 11 игровых сезонов. Не думаю, что ближайшие релизы других футсимов помешают мне провести столько же времени за PES 4.



Так выглядит «премиальный» вид сверху

Разрешите от лица всего президиума…



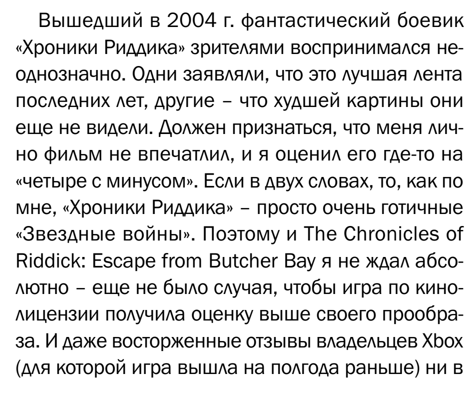


Чтобы можно было сравнивать, надо посмотреть

FIFA 2005 **ДПК 11/2004**
Pro Evolution Soccer 3

Escape from Xbox

Сергей Светличный

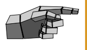


ПАСПОРТ

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Жанр first person shooter
Разработчик Starbreeze AB
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт www.riddickgame.com

Starbreeze AB
Шведская компания, основанная в 1998 г., до выхода «Хроник Риддика», была известна как разработчик аркадных ролевых игр «второго эшелона».
Игры Enclave, Knights of the Temple
Проекты The Chronicles of Riddick 2, Enclave II
Web-сайт www.starbreeze.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Совершенно неожиданно игра по фильму оказалась лучше, чем сам фильм

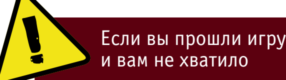
Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная атмосфера; харизматичный главный герой; потрясающая графика; увлекательный игровой процесс

– Огнестрельное оружие реализовано не очень удачно

ФОРМУЛА ИГРЫ

Фильм Chronicles of Riddick + улучшенная графика DOOM 3 = **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**



Если вы прошли игру и вам не хватило

Пройдите ее второй раз – с включенными комментариями разработчиков



Вышедший в 2004 г. фантастический боевик «Хроники Риддика» зрителями воспринимался неоднозначно. Одни заявляли, что это лучшая лента последних лет, другие – что худшей картины они еще не видели. Должен признаться, что меня лично фильм не впечатлил, и я оценил его где-то на «четыре с минусом». Если в двух словах, то, как по мне, «Хроники Риддика» – просто очень готичные «Звездные войны». Поэтому и The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay я не ждал абсолютно – еще не было случая, чтобы игра по кинолицензии получила оценку выше своего прообраза. И даже восторженные отзывы владельцев Xbox (для которой игра вышла на полгода раньше) ни в чем не убеждали – доверие к ним безвозвратно утеряно после того, как они больше года кормили нас сказками о том, что Halo – лучший шутер всех времен и народов.

К счастью, в этот раз приставочники не обманули – TCoR:EfBB действительно оказался великолепной игрой, и даже имеющийся недостаток (о котором чуть позже) ее практически не портит.

Игра является приквелом обоих фильмов о Риддике («Хроники Риддика» – это сиквел «Черной дыры» aka Pitch Black) и рассказывает о том, как он совершил первый побег из подземной тюрьмы, находящейся на планете с нехолодным климатом, а заодно и получил свои уникальные глаза (в игре



Через секунду в живот Риддику вонзятся метровые прутья. Это не камера пыток, это тюремная аптечка

они работают как приборы ночного видения). Описывать более подробно сюжет и игровой мир, думаю, не стоит – первый, в лучших традициях жанра, можно полностью раскрыть двумя-тремя фразами, а со вторым все и так должны быть знакомы после просмотра фильма.

Зато стоит упомянуть Вин Дизеля, который в заключительных титрах встречается буквально везде – и в разделе additional game design, и как актер, озвучивший главного героя, и, самое главное, как исполнительный продюсер проекта. Неудивительно поэтому, что его фамилию можно найти и в «Special thanks…», и в «Very special thanks…» Такое активное участие в создании игры принесло свои плоды – Риддик в TCoR:EfBB является точной копией Риддика из кино. Неповторимый голос, узнаваемая актерская игра (чуть было не написал – мимика, но вовремя спохватился, поскольку оная у Риддика отсутствует как в фильме, так и в игре), фирменный черный юмор – словом, персонаж Вин Дизеля продублирован с максимально возможной точностью. Но одним только героем разработчики во главе с Вин Дизелем не ограничились – атмосфера фильма также оказалась воссоздана очень хорошо, особенно в первой половине игры, которую мы проводим собственно в подземной тюрьме, общаясь с местными заключенными.

По геймплею TCoR:EfBB – шутер от первого лица с некоторыми элементами stealth. Особенно приятно, что консольное происхождение, изрядно портившее другие портированные шутеры, в данном случае практически незаметно. Нет «трех жизней», управление привычное, чекпойнты хоть и присутствуют, но никакого значения не имеют, поскольку в процессе переноса к TCoR:EfBB приделали очень удобное быстрое сохранение, с интеллектом у противника также особых проблем нет… В общем, если игроку не говорить, что Butcher Bay, из которого сбежал Риддик, изначально находился на Xbox, то он об этом, скорее всего, и не догадается.

Правда, с одной вещью разработчику при портировании справиться не удалось – с огнестрельным оружием. Играть в шутер от первого лица с геймпада гораздо неудобнее, чем с помощью клавиатуры и мыши. Особенно тяжело таким образом целиться. Видимо, именно этим и объясняется очень непривычная для компьютерного геймера реализация всяческих «стволов», и в первую очередь – просто неприличный разброс у автоматического оружия (предположительно это сделано для того, чтобы при значительно менее отзывчивом управлении на консоли было легче попасть в противника). И если в результате у владельцев Xbox перестрелки в TCoR:EfBB не вызывают никаких нареканий, то компьютерные игроки остаются недовольны.

К счастью, этот недостаток на деле оказывается не таким уж и большим: дело в том, что холодным оружием при прохождении Escape from Butcher Bay мы будем пользоваться гораздо чаще, чем огнестрельным. Действие разворачивается в тюрьме будущего, где вся охрана имеет автоматы с идентификацией владельца – так что при попытке взять его в руки вас ударит током. Поэтому две трети всего времени вы проведете либо вообще без оружия, либо с заточкой, отверткой или кастетом в кармане, прячась в темноте от боевых роботов и нападая со спины на зазевавшихся охранников – благо ближний бой в TCoR:EfBB проработан гораздо более удачно, чем перестрелка. Чего стоит только система контратак, позволяющая Риддику точно рассчитанным (и очень эффектным) движением убивать своего противника буквально в одно касание, будь то удар заточкой по горлу, сворачивание шеи или даже перехват винтовки с последующим выстрелом противнику под подбородок.

И на закуску у нас – графика. Убийца DOOM 3 (как его называли владельцы Xbox) действительно оказался таковым, во всяком случае в том, что касается картинки. Повсеместное рельефное текстурирование, реальные тени и честное освещение – словом, все, чем так гордилась id Software, здесь присутствует в полной мере. Причем, несмотря на эти самые тени, из-за которых в DOOM 3 или Deus Ex: Invisible War была сплошная темень, в «Риддике» есть и открытые солнечные пространства, и огромные ангары, залитые ярким светом, – выглядят они просто великолепно. Возможно, на окружающую обстановку тут потрачено не так много полигонов, но зато все перечисленные выше спецэффекты применены гораздо более удачно, и вкупе с просто потрясающими моделями игра порой выдает картинку, которую от фотографии отличить очень трудно. А уж если включить в опциях мягкие тени (доступные, правда, только счастливым обладателям GeForce6, да и то со значительными «тормозами»)… Что там говорить – достаточно посмотреть на скриншоты, и все станет ясно.

Очень жаль, но The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay проходится неприлично быстро: даже несмотря на то что для компьютерной версии были нарисованы дополнительные уровни, все равно вы ее закончите меньше чем за 10 часов. Краткость – сестра таланта, однако.



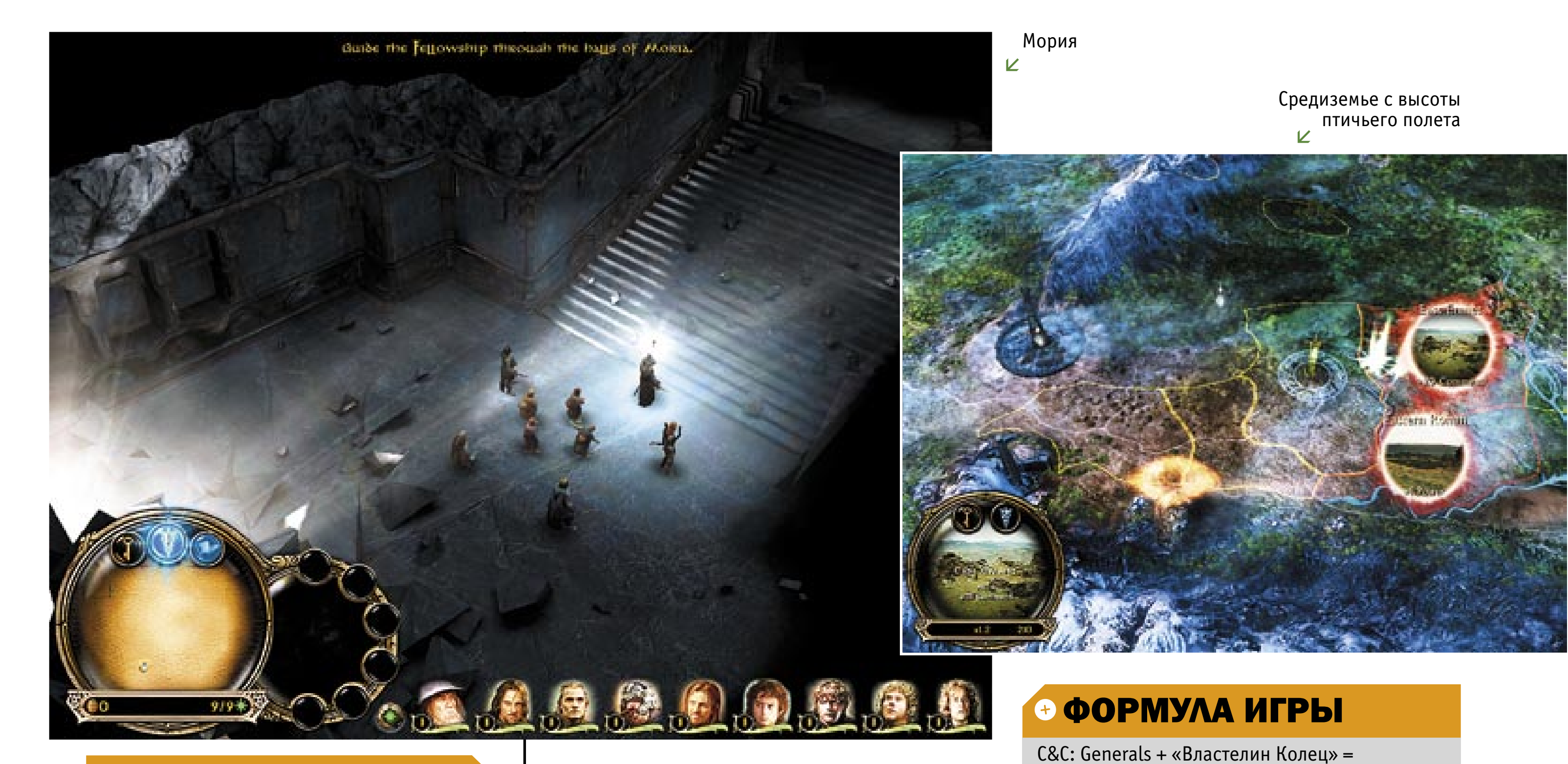
«Не трогай меня за там, я везде такой»



Дизель. Вин Дизель

«Будьте людьми, дайте выспаться!»





Мория

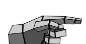
Средиземье с высоты птичьего полета

ПАСПОРТ

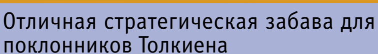
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

Разработчик EA Games
Издатель EA Games
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/

EA Games
Стратегическое подразделение Electronic Arts было сформировано на основе ныне покойной студии Westwood. Отдел занимается преимущественно сериалом Command & Conquer, но и популярными кинолицензиями отнюдь не брезгует. В планах – сиквел к самой трэшевой RTS всех времен.
Игры C&C: Generals, Generals: Zero Hour
Проекты C&C: Red Alert 3
Web-сайт www.eagames.com



ВЕРДИКТ ★★★★★



Отличная стратегическая забава для поклонников Толкиена

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Визуальный ряд; звуковое оформление; эпичность

– Проблемы с балансом; скучные «аутентичные» миссии с героями

А ВЫ ЗНАЛИ, ЧТО

Трилогия «Властелин Колец» Питера Джексона занимает второе, восьмое и девятое места в списке самых лучших фильмов на IMDB. На первом месте с минимальным отрывом – «Крестный отец».

Сначала Толкиен планировал назвать главного героя не Фродо Бэггинс, а Бинго Троттер (с англ. – непоседа).

ФОРМУЛА ИГРЫ

C&C: Generals + «Властелин Колец» = **LOTR: The Battle for Middle-Earth**

Профессор был не прав

Сергей Галёнкин

Как правило, игры по кинолицензии делаются по остаточному принципу. Разработчики находят у себя в закромах какой-нибудь движок, перерисовывают юниты, уменьшают сложность – и вуаля, продукт готов. Так был создан отечественный «Александр», точно так же изготовлена и The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Сотрудники одной из внутренних студий Electronic Arts взяли за основу engine от прекрасных Command & Conquer: Generals и на его основе в сжатые сроки сваяли эпических размеров батальное полотно, достойное оригинальной кинотрилогии.

Кампания LOTR:BFME разворачивается во времена памятных по «Властелину Колец» событий: Братство пытается уничтожить проклятое украшение, Саурон копит силы, Рохан отчаянно борется против Изенгарда. Первая же миссия ясно дает понять, что лицензию на ленту Джексона EA Games приобрела не зря. Путешествие сквозь Морию мало того, что делалось в строгом соответствии с кинодекорациями, так еще и украшено вставками из оригинальной картины (все к месту, не волнуйтесь) и пересыпано аутентичными фразами оттуда же. Однако теперь каждый толкинутый может на своем примере доказать, что «Профессор не прав, все было не так». В моей версии Боромир не погиб, а Мерри и Пиппин были вовремя спасены из орочьего плена Эомером. Примерно половина игровых заданий основывается на событиях из книги – игроку предстоит опекать хлипких главных героев, ведя их по сюжетной линии. Зато вторая часть – классическое побоище в духе Generals, с созданием огромных армий, использованием заклинаний массового поражения и уймой веселья.

Для того чтобы пользователю было понятно, что именно происходит, LOTR:BFME разбит на два режима: стратегический а-ля Total War и тактический, в котором, собственно, и разворачивается сюжет. Честно говоря, глобальная карта никакой смысловой нагрузки не несет. Все равно возможные действия ограничиваются выбором одной из трех провинций для атаки нашей маленькой армии. Расстраивает также очень жесткий лимит на найм солдат. В лучшем случае вам удастся забрить в ряды защитников Средиземья жалкие четыре сотни человек: ничто по сравнению с оригиналом. Хорошо хоть тренированных бойцов можно переводить за собой из миссии в миссию.

Экономическая составляющая практически сведена на нет. Ресурс всего один, хотя и добывают его все по-разному. Игроку позволено строить только в определенных ключевых точках на карте, поэтому такие места быстро превращаются в арены жестких боев за контроль над территорией. Количество зданий также строго ограничено, посему иногда придется выбирать между дополнительной фермой и лишней конюшней. Это, кстати, делает LOTR:BFME чрезвычайно динамичной игрой – больше нет возможности окопаться и «выдавливать» противника с помощью осадных сооружений.

Четыре противоборствующие фракции Рохан, Гондор, Изенгард и Мордор различаются довольно

Еще стратегии по лицензии

WarHammer 40K: Dawn of War **ДПК 11/2004**
«Александр» **ДПК 12/2004**



Поддержка с воздуха



Армия Мордора. Назгулы в комплекте

сильно. Особенно это касается войск Саурона: некоторые юниты строятся абсолютно бесплатно, ресурсы можно добывать в трех разных постройках (каждая дает дополнительные бонусы), да и пресловутые олифанты есть лишь в армии Темного Властелина.

Внешний вид The Battle for Middle-Earth заслуживает только самых восторженных отзывов. Не зря вступительная заставка, показывающая практически один в один ролик из фильма, выполнена на движке. Невероятная детализация войск, отличные спецэффекты плюс фирменное ноу-хау – «эмоциональные» солдаты – делают игру совершенно не отличимой от батальных сцен в той же кинотрилогии.

Звуковое оформление досталось LOTR:BFME в наследство от Питера Джексона со товарищи. Орландо Блум, Кристофер Ли, Иен Маккеллан, Шон Бин – редкая игра может похвастаться такими именами в строке credits. Музыка также пришла с большого экрана, но, как ни странно, оказалась очень к месту.

Разумеется, The Battle for Middle-Earth не лишена некоторых недостатков. Сюжетные миссии явно притянуты за уши, баланс излишне прямолинеен, а продолжительность игры оставляет желать лучшего. Но, положа руку на сердце, это одна из лучших игр по вселенной Толкиена и лучшая стратегия, основанная на кинолицензии вообще. Настойчиво рекомендуем.

Великолепная семерка



Укрепление замков – очень важная часть игры



Позеры орки выстроились перед объективом в классическую «стенка на стенку»

Другие RTS

LOTR: Battle for Middle-Earth **ДПК 1–2/2005**
Lords of Everquest **ДПК 1–2/2004**



И под землей имперцы смогли комфортно разместиться. Приспособленцы!

ФОРМУЛА ИГРЫ

(WarCraft III*StarCraft) – Blizzard = **Armies of Exigo**

ПАСПОРТ

Armies of Exigo

Жанр RTS
Разработчик Black Hole Games
Издатель EA Games
Web-сайт www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp

Black Hole Games
Молодая (или нет), но тщательно законспирированная команда. Информации практически нигде никакой. Первый проект всем хорош, однако опыта, столь нужного в поисках баланса ингредиентов, пока не хватает. На очереди, очевидно, череда патчей, а затем наверняка add-on.
Игры Armies of Exigo
Проекты нет данных
Web-сайт www.blackholegames.com



ВЕРДИКТ ★★★★★



Безнадежно опоздавший, но от того не менее качественный и интересный беспардонный клон WarCraft III. Подарок для настоящих поклонников RTS старой школы

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Интересная сюжетная линия; отличный внешний вид; удобный интерфейс

– Отсутствие новых идей; несбалансированность

ОЛД СКУЛ

Андрей Грабельников

Легенду появления на свет Armies of Exigo можно, обладая должным опытом и воображением, прочитать между строк электронного кода (заодно коснувшись нескольких основополагающих игровых аспектов), раз уж официальные информационные ресурсы не располагают нужными сведениями, а сайт девелоперов пребывает в состоянии coming soon.

Год, допустим, 1999. Будущие сотрудники Black Hole Games проводят все свободное время за оттачиванием мастерства по StarCraft-дисциплине, жадно глотая противоречивые слухи, касающиеся продолжения WarCraft. Тогда же предпринимаются робкие попытки освоения редактора уровней.

2002 год. Кажется, лето. Долгожданный третий «варкрафт» разобран по косточкам, каждый игровой нюанс самой популярной в мире RTS разложен на атомы, изготовленные самостоятельно уровни определенно слишком хороши для дармового распространения. Мыльные пузыри планов обретают сверхактуальную форму – первая игра станет фэнтези-стратегией, компилирующей лучшие стороны... конечно же, творений Blizzard. Кажется, пришло время для активных действий. Команда смело называет себя «Черной Дырой», гипнотизирует нескольких сторонних сотрудников сладкими посулами и начинает смело тасовать дорогих каждому стратегу юнитов, их специальные возможности, здания, схемы развития и прочая, и прочая.

В следующем году диск с несколькими миссиями Armies of Exigo попадает в лапы менеджеров EA Games. Поразительно, стратегия, действующая по популярным правилам, выглядит гораздо лучше... страшно сказать, сметенного с прилавков The Frozen Throne. Опыт Blizzard показывает, что такие игры будут продаваться всегда. В Black Hole Games инвестируются крупные средства, половина из которых уходит на привлечение ведущих визуализаторов и актеров с хорошо поставленными голосами.

Наше время. Представьте, что в канун 2005 года, когда стратегическим балом заправляли дорогие лицензии (Battle for Middle-Earth – удивительно, но тоже от EA Games) или мастодонты вроде Rome или Warhammer 40K, появляется инфантильный WarCraft III. А как бы вы отреагировали?

Бесконечная история

История не нова и повторяется в отношении игр Blizzard с завидной периодичностью. Учиться на творениях локомотива индустрии отнюдь не зазорно, а порой даже прибыльно. Правда, получается далеко не у всех и уж тем более не сразу – у Black Hole Games на прилежное копирование ушло около трех лет. И знаете, на мой взгляд, они преуспели больше, чем другие, если принять отсутствие всякой свежести за очевидное и неизбежное слагаемое. Пожалуй, Armies of Exigo до некоторой степени больший WarCraft III, чем сам WarCraft III. Можно ли считать это достижением спустя три года – вопрос весьма спорный.

Обычно клоны, изданные крупными тиражами, пытаются искупить собственную кощунственную вторичность очень качественной сборкой, дорогим лоском, сверкающими обводами. Такие игры исчерпывающе дружелюбны, снабжены приятными графическими движками, отточенным интерфейсом и никогда не показывают Рабочий стол. Armies of Exigo, разумеется, не исключение. Каждый завиток, каждая пиктограмма радует глаз, каждому, пусть даже и самому неочевидному, действию, присвоена кнопка, камера жестко закреплена, а при движении старается следовать закону инерции, забавно покачиваясь, время строительства юнита указывается наряду с его ценой (действительно, очень удобно) – все

правила хорошего тона соблюдены, даже сделано несколько микрооткрытий. Первый тест на профпригодность пройден.

В гостях у сказки

Менеджеры EA Games были правы: игра и сейчас выглядит более чем адекватно. Осмелюсь заметить, что тут выдыхается Battle for Middle-Earth с его новомодными эффектами, а уж в сторону весьма ладных Lords of Everquest и смотреть зазорно (мы говорим исключительно о top-down RTS, понятно, что Total War...). Деревья, посаженные вполне убедительными перелесками, отбрасывают натуральные анимированные тени, юниты тоже отбрасывают, причем не только на пол, но и на стены, освещение – выше всяких похвал. Кропотливые работы по насыщению мира деталями поражают – метод copy/paste ни разу не дал осечки несмотря на то, что ландшафтов не так уж и много, а стало быть, неповторимость – «всего лишь» талантливая иллюзия, зиждущаяся на богатстве мелких штрихов. Все многообразие видов, доступное игроку (о, их на самом деле много, куда больше, чем в...), балует вполне пристойной внешностью и замечательной анимацией, особенно удались крупные объекты вроде левитирующих транспортов или огров, опять-таки благодаря впечатляющей концентрации деталей. Общее настроение от созерцаемого на мониторе складывается единственно верное – уютное, домашнее, а уж местные камерные донжоны и вовсе не хочется покидать. Вот уж и правда, где в гостях у сказки.

Мы – внутри

Сходным набором добродетелей обладал и упомянутый Lords of Everquest (родители – мегакорпорация Sony), однако попытки проникнуться симпатией к игре вызывали приступы зевоты. Даже традиционный манок набора очков опыта не мог заставить следовать течению вялого сюжета – вперед гнал лишь профессиональный долг. Главные герои Armies of Exigo, к сожалению, опыта не набирают (авторы побоялись расстроить и без того далекий от идеала баланс), зато девелоперы стараются увлечь игрока куда более интересными методами. Во-первых, ему грамотно скармливают новинки НТП. Переход на следующий уровень гарантирует новый юнит, здание или апгрейд, и так на протяжении всех 12 миссий, составляющих каждую из трех кампаний. Причем почти все добавки обоснованы сюжетом игры. То ваша раса заключает неожиданный пакт с представителями иной народности, то нежданные союзники присылают подмогу или вы выручаете полоненных NPC, которые в приступе благодарности переходят на вашу сторону. Зачастую задания сконструированы так, что для их осуществления просто обязательно использовать возможности новинки.

Во-вторых, авторы пишут крепкий сюжет, за развитием которого действительно интересно следить и который увязывает события, кажется, преследующих разные цели кампаний в единый клубок. Имперский альянс (ну, угадайте, каков состав), размякший после 60 лет благополучной спячки, пропустив тревожные пограничные весточки, вдруг в одночасье сдает здешнюю линию Мажино ордам кровожадных The Beasts (огры, тролли и собственно... твари – на деле, разумеется, калька с обаятельных орков). Застигнутые врасплох имперские силы отступают, а между тем в глубоком тылу вспыхивает костер гражданской революции, который раздувает таинственная третья сила. Под личиной местного Махно скрывается представитель The Fallen – смесь зергов, протосов и умертвий из WC3 при тесной поддержке темных эльфов. К последней миссии «имперской» кампании, с трудом отбив сожженные форпосты, накапливается много вопросов, ответы на которые придется находить, играя уже за другие стороны. А брошенная вами «людская» сюжетная нить вьется где-то рядом, постоянно напоминая о себе, пересекая ваш новый путь. Даже когда цель очередной миссии – разгром неприятельской базы, игрок чувствует себя «вовлеченным», а герои остаются характерами, не деградируя до юнитов с увеличенными характеристиками. Карты изобилуют необязательными для посещения местами, неожиданными NPC, а стало быть, и субквестами, персонажи не скупятся на реплики (можно даже назвать их в меру болтливыми), а посещение «подземного этажа» если не обосновано сюжетом, то активно поощряется, суля денежные бонусы и полезные артефакты.

С какой экспрессией темные эльфы сметают с лица земли приторный лубочный экстерьер своих лесных остроухих собратьев!

TIPS & HINTS

Герои, как было сказано ранее, уровни не набирают – обычная же солдатня растет по шкале из пяти градаций, наращивая, и ощутимо, количество хит-пойнтов.

А вот The Fallen копят опыт согласно собственной коллективной природе сообща в специальном резервуаре. Набрав там определенное количество очков, все юниты, начиная с самых слабых, повышают свой уровень на единицу, в том числе и совсем зеленые выпускники бараков. Поэтому к концу жаркой партии армия The Fallen сплошь состоит из «пятизвездочных» ветеранов. Зато стоит разрушить Soul Trap...

Отвратительные членистоногие на самом деле – наше секретное уберотужие



Битвы с гигантскими пауками – неизменная подземная забава. А теперь внимание – два минимапа





При виде Принца псы рефлекторно изрыгают огонь. Заветам Павлова верны!

Знакомьтесь – ваш новый Персидский Принц!

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Sands of Time – восток) × боевая система = **Prince of Persia: Warrior Within**

ПАСПОРТ

Prince of Persia: Warrior Within

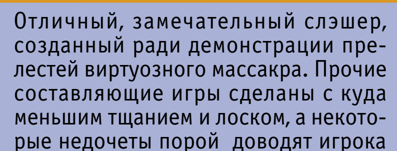
Жанр аркада
Разработчик UbiSoft Montreal
Издатель UbiSoft
Web-сайт www.princeofpersiagame.com

UbiSoft Montreal
Послужной список, конечно, замечательный. Да и от Warrior Within оторваться непросто. Однако ради PoP III мы готовы набраться терпения и подождать столько, сколько потребуется на изготовление шедевра.
Игры Myst IV: Revelation, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Beyond Good & Evil
Проекты Splinter Cell 3, Ghost Recon 2, Silent Hunter III
Web-сайт www.ubisoft.ca



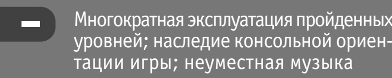
ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный, замечательный слэшер, созданный ради демонстрации прелестей виртуозного массакра. Прочие составляющие игры сделаны с куда меньшим тщанием и лоском, а некоторые недочеты порой доводят игрока до белого каления



Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Фееричная боевая система; графическое исполнение и анимация



– Многократная эксплуатация пройденных уровней; наследие консольной ориентации игры; неуместная музыка

Руки-ножницы

Андрей Грабельников

Надеюсь, вы помните милашку Эдварда, героя совсем юного Джонни Деппа в одной из первых кинопостановок Тима Бартона. Бедняга отчаянно пытался понравиться порочному современному социуму, умея лишь нарезать, кромсать и шинковать. Социум в большинстве своем симпатией не проникся. По прошествии многих лет нравы людей определенно изменились в лучшую сторону. В совершенстве овладевшего навыками скоростного кровопускания виртуозного мясника голубых, к слову, кровей массы принимают на ура.

Prince of Persia: Warrior Within (PoP:WW) – ярчайший пример последствий метаболизма, учиненного дизайнерами с продолжением серии в рекордно короткий срок. Всего год назад на внутриредакционном съезде, посвященном выбору главных игр 2003 г., чаще всего упоминались два названия. Одно из них – возрожденный из пепла последователь легендарной серии Prince of Persia, покоривший циничные цензорские сердца патокой игрового антуража и сбалансированным сочетанием хитроумных акробатических этюдов со зрелищной боевой системой, приправленным некоторыми нестандартными игровыми находками. Но главное – Sands of Time была и остается (теперь уже точно) единственной верной инкарнацией той самой двухмерной восточной сказки, каковой вполне могли упрываться ваши родители, восхищенно глядя в амбразуру единственного EGA-экрана (либо VGA, если речь о второй части), укрытого в казематах НИИ. Нынешний WW изготовлен безо всякой ностальгической оглядки назад и по гамме полученных ощущений заслуживает не то что появления числительного в названии, а и вовсе смены вывески, являясь при этом игрой, выполненной на том же движке, с тем же главным героем и следующей тем же принципам игровой механики. Что только в силу нашей объективности никоим образом не будет влиять на выставление финальных рейтингов.

Румяного Аладдина из первой части (уж простите за крамолу) заменили стильно запущенной образиной (спутанная грива, щетина, татуировки) с маниакально-депрессивным налетом. Знакомьтесь, ваш новый Принц Персии. Приторно-восточные, залитые теплым светом локации уступили место мрачным интерьерам псевдоготической цитадели. О да, именно интерьерам, потому как подавляющую часть игрового времени цесаревич проведет окруженный со всех сторон текстурами стен всевозможных залов, комнат, туннелей, крытых переходов, подвалов, склепов и канализационных коммуникаций. Колоритный зоопарк прошлой части поголовно списали на берег – наложницам и смотрителям гарема нет места в новой игре, им на смену спешат злобные сарацины, прозрачные (и не совсем) девушки-ниндзя, сбежавшие из Painkiller заплечных дел мастера и прочая весьма разношерстная оппортунистская братия. Авторы склонны помпезно величать получившуюся смесь слэшером в нуар-стилистике, однако на этот счет у вашего рецензента совсем иное мнение: PoP:WW стал «всего лишь еще одной» эклектичной, но стильной аркадой, калибра, скажем, Devil May Cry.

В ответ на вопрос «Почему?» авторы предъявляют весьма веские доводы. Серьезно сдвинутый в сторону боевой части акцент сиквела – вот тот единственный столп, на котором отныне зиждется геймплей PoP:WW. Трюки самых умелых падаванов из давней Jedi Academy кажутся неуклюжей

возней при демонстрации нового арсенала приемов персидского дофина. Освобожденная от гнета никчемного кинжала левая рука Принца теперь служит слотом для дополнительного оружия (в правой – навязанный сюжетом меч) либо используется для боевой акробатики. Свободной дланью королевич выворачивает недругу руку и втыкает в спину меч, обнимает за шею и распиливает аккурат на половинки, хватает за плечо и, используя как опору, перепархивает за спину, где отрубает плохишу голову, а может, заключив в объятия, применять вражескую тушку в качестве живого щита. На ваш выбор. Или, может, все-таки позерским движением подхватить оброненную булаву? Меч. Топор. Ятаган. Копье. Секиру. Стилет. Теперь те же комбинации кнопок отвечают за сонм несколько иных приемов. Враги, бывает, нападают гурьбой в четыре, пять, шесть единиц сразу, не соблюдая правил честного боя. Принц порхает вокруг них, охаживая двумя лезвиями одновременно всех. «Come closer!» – вопит в запале особа королевской крови и, используя лицо одного из атакующих в качестве стартовой площадки, взмывает вверх, а все предназначенные ему оплеухи достаются озадаченному сарацину. Принц между тем уже подрубает присутствующим сухожилия и финальным аккордом состригает негодяю голову двумя мечами на манер ножниц. Жалуетесь на клаустрофобию? Но в бою царевич не привык обходиться только полом. Этого мало. Активное использование вертикальных поверхностей – залог верной победы. А что скажете насчет шестов и колонн? Тут удивится даже известный стеноходец мистер Андерсон. По мановению кнопки Принц ухватывается за подходящий случаю столб и начинает вращение, держа меч в вытянутой руке. Собравшиеся в кружок зрители от восторга теряют головы.

Самое, пожалуй, замечательное в боевой системе PoP:WW – идеальная подгонка анимаций и отсутствие видимых швов между ними. В каком бы хаотическом порядке ошалевший игрок не нажимал кнопки, бой выглядит одним сплошным тягучим комбо. Однако приходит пора, и пресытившийся зрелищами пользователь чувствует легкий укол обиды – время обуздать боевую стихию, после чего начинает грызть гранит многостраничного комбо-листа. Момент, когда игрок, наконец, осознанно выстукивает сложную комбинацию на клавиатуре, является переломным для всей игры. Вы начинаете обращать внимание на недостатки проекта, но все еще по инерции катитесь дальше, как раз в те пучины, которые приготовили для вас дизайнеры PoP:WW.

На самом деле первый тревожный звонок звенит еще в прологе. Сцепившиеся абордажными крючьями корабли проходятся на одном дыхании, однако в конце туториала (а это именно он) на делающего робкие попытки освоиться с боевой механикой Принца натравливают босса, девушку с нескромных размеров лайфбаром. Барышня играючи расправляется с неуклюжим представителем монархии один раз, второй, пятый, десятый, двадцатый! Поражение влечет за собой откат на добрые пол-уровня назад. Тренировочная миссия уже не кажется вам феерprincipal? Извините, издержки кросс-платформенности!

Следующей на поверхность всплывает излишне самостоятельная камера, подбирающая время от времени ракурс на свой консольный вкус. Чаще всего в те моменты, когда венценосному отпрыску требуется совершить особенно заковыристый прыжок. Вы жмете влево, протагонист откликается движением вправо-вниз, давите вправо – пятится назад, раз за разом попадая в белый свет. То есть в пропасть. Извольте начать уровень сызнова или купите аналоговый геймпад.

Вот, кажется, открыта почти вся карта, и развязка маячит где-то совсем близко. Но, чу! Дизайнеры не дадут вам так скоро расстаться с любимой игрой. Широко распространенным в гоночных аркадах методом они затягивают прохождение чуть ли не втрое. Достигли вершины механической башни? Повернули искомый рубильник? А теперь, пожалуйста, вернитесь к основанию немного подкорректированной тропой. А теперь то же самое, но в другом временнóм промежутке (состарим архитектуру, увив плющом, – будет настоящее), и назад. А теперь – с новым мечом. И напоследок пару раз наискосок. Спасибо, теперь никто не сможет обозвать игру скороспелым аддоном. Как-как вы сказали?



Некоторые враги выкидывают акробатические коленца почище Олега Газманова

КОЕ ЧТО ЕЩЕ

По ходу дела Принц натыкается на манящие неземным светом сундуки, таящие в своем чреве всякий artwork, доступный в соответствующем разделе меню. Мило, не правда ли?

Голосом Кайлины, загадочной незнакомки в красном, вещает Моника Белуччи.

В третьей части Принц возвращается на родной Восток и, кажется, намеревается противостоять целым армиям, если мы правильно истолковали содержание одного из бонусных роликов. Когда? Мы сообщим вам в первую очередь.



Цитадель, в которой пройдет вся игра



Перед путешествием назад в будущее



Другие игры в этом жанре

Prince of Persia: Sands of Time **ДПК 1–2/2004**
Knights of the Temple: Infernal Crusade **ДПК 5/2004**



В TOCA 2 есть даже гонки на грузовиках

На кольцевых треках контактная борьба встречается часто

ФОРМУЛА ИГРЫ

TOCA Race Driver + ралли + новые серии = **TOCA Race Driver 2**



Автомобили в игре – просто красавцы

Посмотрите также

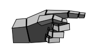
FlatOut **ДПК 12/2004**
Need for Speed: Underground 2 **ДПК 12/2004**
Ford Racing 2 **ДПК 12/2004**

ПАСПОРТ

TOCA Race Driver 2:
The Ultimate Racing Simulator

Жанр автосимулятор
Разработчик Codemasters
Издатель/локализатор 1С:Мультимедиа
Web-сайт www.codemasters.co.uk/toca-racedriver2

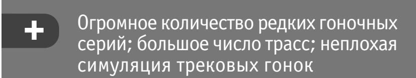
Codemasters
Один из старейших и известнейших английских разработчиков и издателей, Codemaster существует уже более 16 лет и создает игры для PlayStation 2, Xbox, Nintendo и PC. В последнее время компания замечена в любви к русским и украинским проектами.
Игры серия Operation Flashpoint, серия Colin McRae Rally, MTV Music Generator, серия IndyCar, серия Club Football и др.
Проекты Idol, Operation Flashpoint 2, Battlefield Command и т. д.
Web-сайт www.codemasters.com



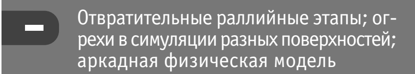
ВЕРДИКТ ★★★★★

Невозможно объять необъятное – и TOCA 2 тому подтверждение. Лучше бы они оставались на асфальте

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Локализация	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Огромное количество редких гоночных серий; большое число трасс; неплохая симуляция трековых гонок



– Отвратительные раллийные этапы; огрехи в симуляции разных поверхностей; аркадная физическая модель

ЦИФРЫ

52 трассы
35 автомобилей
33 чемпионата
8 сезонов
4 CD = 1 DVD

Грязный тр~~е~~юк

Олег Данилов

«Не лезь в грязь – испачкаешься! Что тебе – асфальта мало? Там мокро, трава, всякая гадость валяется. И отойди от старших мальчиков – еще обидят ненароком». Как ни странно, но это не молодая мама ругает непослушного карапуза. Это мы отчитываем Codemasters за новую TOCA 2. Игра, обещавшая стать шедевром, оказалась пустышкой. Учитывая, что я после первой части с нетерпением ждал продолжения, это втройне обидно. И зачем они полезли в грязь?…

Действительно, ценность первой TOCA заключалась в весьма неплохом моделировании разнообразных трековых гонок, порой весьма экзотичных и известных только самым преданным фанатам автоспорта. Мы ожидали, что в продолжении маститые мастера из Codemasters (супертавтология) просто добавят новые гоночные серии, улучшат графику и подправят физическую модель. Не тут-то было – «мастера» захотели объять необъятное. Естественно, закончилось это плачевно.

Да, в TOCA 2 количество доступных чемпионатов увеличилось. Наряду с привычными DTM, V8 Supercar, Truman Stockcar добавилась такая экзотика, как Formula Ford, Global GT Lights, Hot Rod, и более того, Super Truck. Увы, авторы решили не ограничиваться только трековыми гонками и съехали на грязь, добавив раллийные этапы, причем некоторые из них обязательны (!) для прохождения. Сказать, что они сделаны ужасно, значит ничего не сказать. Это просто катастрофа. Во-первых, раллийные трассы до смешного маленькие – есть этапы, которые проходятся буквально за полторы минуты. Во-вторых, мы давно знали, что Codemasters масштабирует известные автодромы, уменьшая их в полтора раза, но для ралли такое уменьшение смерти подобно. Повороты класса 4 следуют буквально через 20–30 метров (!!!), штурман заходится криком, но не успевает их все объявить (!). Порой доходит до бреда – этап начинается поворотом 4, следующим за пятиметровым подъемом! В-третьих, типов поверхности в игре всего два – асфальт и не асфальт. При переходе с гравия на грязь управляемость не меняется!!! Самое странное в этой истории то, что Codemasters известна именно своими высококлассными раллийными симуляторами Colin McRae Rally. Почему же в TOCA 2 все так плохо? Ответ один – слишком много напихали в игру.

К сожалению, и на треках не все радужно. В определенных сериях вам позволяют безболезненно срезать шиканы, газовать по песчаным ловушкам и входить в управляемый занос на траве. В других же классах любой выезд за поребрик наказывается моментальным разворотом, вне зависимости от вашей скорости и работы рулем. Мягко говоря, странно. Более того, при любых столкновениях – фронтальных, тыловых, бортовых – вы тормозитесь, а ваши противники только ускоряются. Это просто нечестно по отношению к геймеру. При всем этом в игре есть раздельный обсчет всех четырех колес, износ шин, турбулентность, закон Бернулли и блокировка колес. Зачастую мизерная ошибка в скорости входа в поворот, неправильная атака поребрика или неточный выбор траектории ведут к рестарту заезда: TOCA 2 – гонка одной ошибки.

Конечно, мы не ожидали, что эта игра станет полноценным симулятором (она всегда была, что называется, semi-pro), но такого провала предвидеть не могли. Обидно до слез.

P.S. Графика во второй части осталась почти такой же, как в первой, разве что бликов добавили. Сюжет имеется – и это все о нем.

P.P.S. А локализация действительно отменная. Браво, «1С»!

Провожают по уму

Максим Капинус

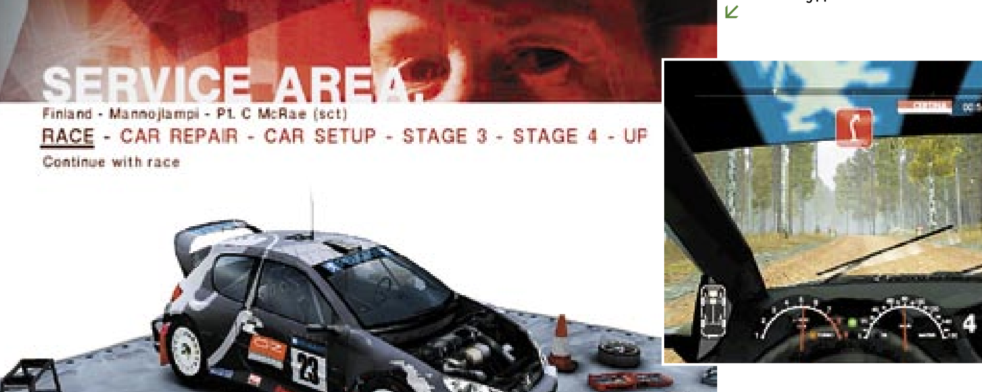
Самое удивительное в Colin McRae Rally – периодичность выхода свежих версий, клепаемых «мастерами» со скоростью звука. Благо после третьей и четвертой части последовало изменение системы нумерации, и есть надежда, что теперь игры серии будут выпускать все же раз в год, а не в квартал. Нет, я очень уважаю Codemasters, но, по-моему, они увлеклись.

Главным нововведением в режимах стала карьера пилота. Правда, состоит она не из обычных раллийных чемпионатов, а из одиночных заездов в разных странах, по итогам которых зарабатываются очки. В случае удачного прохождения группы этапов водитель увеличивает свой рейтинг и получает доступ к следующим сборникам.

Сильной стороной CMR всегда была красивая графика, никаких претензий не возникает и сейчас. Более того, она стала просто потрясающей. Отражения и тени на автомобилях, пачкание их грязью и пылью дорог раллийных этапов. На болиде видны даже царапины и многочисленные сколы краски, появившиеся в результате неаккуратной езды. Окружающий мир потрясает, а все этапы – это маленькие шедевры дизайна. Слетающая с деревьев листва, слепящее солнце и дождь... Я никогда не видел такого дождя. Наслаждаться этим произведением искусства рекомендуется только из кабины – зрелище заставляет остановиться и завороженно смотреть на дворники, быстро смахивающие с лобового стекла капли нарастающего ливня. В сочетании с вечерним полумраком подобная картина заслуживает отдельного места на стене в красивой рамке. Можно сколько угодно проводить сравнения с недавно вышедшим Xpand Rally, и все равно победа останется за CMR. Постэффекты пустынных этапов Xpand слишком явно проигрывают многообразию ландшафтов и детализации Colin McRay Rally 2005. К сожалению, прикрутить приличные повторы к заездам у разработчиков не получилось – топорно срежиссированные ролики не позволяют менять камеру и управлять временем. На них же, кстати, довольно отчетливо видна еще одна недоработка в виде неестественной реакции машины на столкновения с объектами трассы.

Но вернемся к прозе жизни, которая в раллийных симуляторах выражается в физике и реалистичности управления. А ждут нас там, как всегда, довольно удручающие результаты. Как любой человек, поигравший в Richard Burns Rally (даже упоминать это имя страшно до сих пор), я подошел к процессу «руления» с максимальной осторожностью. Не гонясь за скоростью и не заплывая за буйки, я тихо-мирно доехал до финиша... последним. Почуяв неладное, я прибавил газу на повторном заезде, попутно врезаясь во все встречные деревья и ограждения. Ни один автослесарь не взялся бы отремонтировать мой несчастный автомобиль, но приличный результат все же был достигнут. При этом я уже не испытывал удивления, когда после очередной жесткой встречи с деревом на повороте машина спокойно мчалась дальше. Никакого дыма, смятого капота и безнадежного хрипа стартера. Не понадобился даже задний ход, чтобы отъехать: давим газ и выворачиваем руль – капот соскальзывает со ствола как кусок мыла, и мы опять летим дальше. Для проформы есть специальный индикатор, показывающий, какие именно детали вы «убили» в данном эпизоде, но на самом деле он лишь фикция для успокоения совести разработчиков – вся эта мишура мало влияет на поведение авто на дороге. Еще больше смешит ремонт болида после заезда, где на каждый вид работ всегда отводится постоянное количество времени независимо от степени повреждения. Даже если на капоте простая царапина, на bodywork придется потратить десять минут.

В принципе, любую модель повреждений можно было бы простить, если бы не следующий факт. Машина ведет себя на дороге примерно как радиоуправляемая игрушка – только разве что антенны нет на крыше. Приклеенное к дороге авто не требует особых навыков гонщика, и даже при критической ошибке водителя (пропущенный поворот, к примеру) вовремя вывернутое рулевое колесо и тормоза спасают в 99% случаев. Кажется, что уже поздно что-либо предпринимать и сейчас мы улетим в кювет, ан нет – «поздно» тут бывает очень редко. Необходимый для всех приличных автосимуляторов руль с поддержкой Force Feedback можно отложить в сторонку, поскольку нормальной поддержки вибрации в CMR 2005 нет. Невнятные подрагивания и полное отсутствие тактильного ощущения дороги – вот результат многолетнего опыта Codemasters в изготовлении симуляторов. Сразу приходят на ум светлые воспоминания о Colin McRae Rally 2.0 с его превосходным управлением...



Сейчас подвезут запчасти и все будет тип-топ

Формула игры

Colin McRae Rally 4 + карьера = **Colin McRae Rally 2005**



Веселится и ликует весь спрайтовый народ

Паспорт

Colin McRae Rally 2005

Жанр раллийный симулятор
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Web-сайт www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

Codemasters
Английская компания Codemasters занимается разработкой игр с 1987 г., начав с таких шедевров, как Dizzy и Micro Machines для игровых приставок. В качестве издателя фирма отличилась выпуском множества качественных игр, среди которых Operation Flahpoint, Mafia: The City of Lost Heaven, «Периметр», «В тылу врага».
Игры серия Colin McRae Rally, TOCA Championship Racing, TOCA Race Driver 2, Micro Machines 2, Operation Flashpoint: Red Hammer
Проекты TOCA Race Driver 2 (PSP), Colin McRae Rally 2005 (PSP)
Web-сайт www.codemasters.co.uk

Вердикт ★★★★★

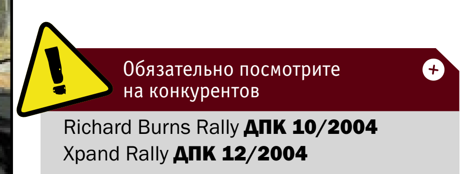
Блондинка среди раллийных симуляторов

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика
– Аркадная физика и управление



Погодные эффекты все же лучше наблюдать в динамике



Обязательно посмотрите на конкурентов

Richard Burns Rally **ДПК 10/2004**
Xpand Rally **ДПК 12/2004**



Покойся с миром

Холодильникомет – страшное оружие



ФОРМУЛА ИГРЫ

Worms 3D + форты =
Worms Forts Under Siege

WORMSOGRAPHIA

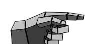
Worms (1994)
Worms Reinforcements (1995)
Worms United (1996)
Worms 2 (1997)
Worms The Directors Cut (1997)
The Full Wormage (1998)
Worms Armageddon (1999)
Worms Pinball (1999)
Worms World Party (2000)
Worms Blast (2002)
Worms Triple Pack (2002)
Worms 3D (2003)
Worms Forts Under Siege (2004)

ПАСПОРТ

Worms Forts Under Siege

Жанр стратегия
Разработчик Team 17
Издатель SEGA Europe
Web-сайт www.wormsforts.com

Team 17
Английская компания Team 17 создана в декабре 1990 года на базе студии 17Bit Software. Несмотря на солидный послужной список, фирма заработала всемирную известность и статус культовой только в 1994 году, выпустив первых «Червяков». Теперь ежегодно студия Team 17 представляет новую версию Worms.
Игры Full Contact, Alien Breed, Assassin, Project X, Superfrog, Body Blows, Alien Breed 2, Worms, Worms 2 и т. д.
Проекты нет данных
Web-сайт www.team17.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Переход в полное 3D серия Worms пережила нормально, а надругательство над канонами не прошло бесследно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★


Интересные уровни; форты; новые мегамощные типы оружия; симпатичная графика


Неразрушаемая земля; отсутствие классических видов оружия; некоторые странные изменения в правилах

Реквием по Червякам

Олег Данилов

Как они могли! Как у них рука поднялась на святое! Разве можно стерпеть подобное надругательство над устоями общества! Ни за что! Это им так просто с рук не сойдет! Я объявляю бессрочную забастовку и обязуюсь более, до полной реабилитации Worms, не играть в продукты некогда культовой и уважаемой мной компании Team 17!

А главное – зачем?! Зачем они сделали неразрушаемую землю?! Это же была основная фишка Worms, изюминка игры начиная с 1994 года. Возможность «вдребезги пополам» разнести весь уровень, сбросить вражеских червей в воду, вырыть для них могилу, сделать подкоп в самом неожиданном месте и т. д. и т. п. Масса тактических приемов в Worms строилась именно на разрушении уровней. И что же теперь?! Твердь земная опять стала твердью. Самое мощное оружие оставляет на ней даже не воронки, а просто пятна сажи. Неслыханно, невообразимо, ужасно.

Да, ренегаты из Team 17 еще года два назад очень бережно перенесли оригинальных Worms в полное 3D, абсолютно не нарушив устоев игры, сохранив дух классической стратегии. Да, в новой Worms Forts Under Siege они провели самое глобальное изменение серии – введя строительство крепостей и осадные орудия, что, конечно же, весьма разнообразило, но при этом до неузнаваемости изменило геймплей. Но зачем, зачем, скажите на милость, они запретили взрывать землю?!

В Worms Forts Under Siege суть игры не в сражении отдельных червяков, а в уничтожении крепостей. Более того, новое супероружие (холодильникомет, гигантский лазер, лосемет, управляемый бегемот и т. д.), выбивающее 300–500 очков жизни из зданий, практически не действует на червяков, которые спокойно выживают в эпицентре взрыва. Собственно строительство крепостей – весьма интересное занятие, как и поиск их уязвимых точек. Все здания связаны цепочкой с цитаделью, и при разрушении одного-единственного ключевого узла (а с новым оружием это просто) ситуация изменяеться кардинально. Появились еще и (кто бы мог подумать о таком 10 лет назад) оружейная фабрика, каждый ход снабжающая вас вожделенными орудиями и бонусами, и лазарет, в котором, свят-свят, можно даже вызвать нового червя взамен павшему соратнику. Да, забавно, да, необычно, но не цепляет. Несмотря на то что уровни по-прежнему хороши, придраться к графике сложно (на некоторых системах среднего уровня по непонятным причинам возможно катастрофическое падение fps), юмор, хоть и несколько вымучен, но имеется – что-то игра явно потеряла, что-то неуловимое и в то же время существенное. Шарм? Стиль? Чувство меры?

Обидно, что многие классические типы оружия и инструментов в местной гонке вооружений (и в связи с незыблемостью тверди) канули в Лету. Правила Sudden Death изменились на весьма странные. И т. д. и т. п. Это не те Worms, которых мы ждали. Верните нам старых «Червяков»! А не то мы за себя не отвечаем!!!



Осада Трои, почти Omaha-beach древности

Умереть с роскошью

Андрей Грабельников

В стане исторических градостроительных симуляторов, жанре ортодоксальном и от динамики, в целом, далеком, переворот. В застойные воды медитативных стратегий плюхнулся пробный шар графического прогресса. Впрочем, настоящие поклонники вряд ли по достоинству оценят возможность закрепить камеру за спиной обывателя и изучить возведенный собственноручно город от гм... третьего лица. Даже в кичащемся тотальной трехмерностью симуляторе фараона Immortal Cities: Children of the Nile над вами довлеет сонм куда более ответственных дел.

Каждый раз, начиная играть, вы вынуждены наблюдать под собой одно и то же: полосы земли, разделенные рукавами Нила, притоками Нила или, в самом простом случае, руслом Нила. Последний вариант куда более удобен будущему мэру – застраивать десяток мелких островов – занятие мучительное. Оправдывая название, игра не отпускает от реки ни на шаг. Река – поводок, столп, вокруг которого наматывается вязкий и тягучий геймплей. Обычно Нил каждый сезон (по внутриигровой временной шкале – один день) выходит из берегов, затопляя прибрежную зону, а затем отступает, намывая плодородные слои ила, питающего злаки, посаженные фермерами. Однако река может своенравно иссохнуть или безудержно разлиться, скрыв под водой отведенные под поля участки, – и то и другое ведет к голоду и социальному кризису. Кстати, это, пожалуй, один из немногих «случайных» моментов, которые позволили себе авторы. К слову, Pharaoh и последователи были в этом плане (да и, пожалуй, во всех остальных) куда менее лаконичными.

Жители постоянно движутся по социальной лестнице. Неизменна лишь древнеегипетская интеллигенция, чье благосостояние определяется максимально допустимым количеством ферм, и беспечный (с виду) фараон, то есть Мы, все мысли которого заняты увеличением имиджевой ценности собственной персоны. Ах, сколько трудов придется приложить, на какие только ухищрения придется пойти, чтобы повысить свою значимость. Ведь от силы всенародной любви зависит число управляющих вакансий, на которые поступают обученные отпрыски благородных семейств. Пролетарии, они ведь что? Из неотесанной деревенщины эволюционируют в фермеров, солдат или, на худой конец, носильщиков (тех самых, кому выпадет честь тащить огромные глыбы на постройку царских гробниц). А уже после, когда наше высочество прикажет возвести соответствующие здания, становятся плотниками, гончарами, пекарями, строителями – всех не перечесть. Повышенный смерд счастлив – живет ближе к престижным районам, в опрятном доме, но и корней своих не забывает – запросы остаются на прежнем уровне: регулярное (или не очень) питание, простейшие предметы быта, минимум социальных благ. Подняться выше middle-class-звена батрак и не надеется, да и не может по факту низкого своего происхождения.

Там паразитируют представители высоких сословий, узурпируя административные посты. Кто, как не жрец, воздаст молитву многочисленным богам, будет исцелять раны, выполняя заодно еще пяток обязанностей (в том числе мумификацию), и кто, если не писец, станет следить за налогами, поступающими в казну фараона, ведя при этом остальную бухгалтерию и занимаясь торговыми отношениями. Кто согласится присматривать за хрупкими носильщиками (не забыли – пирамиды), стать шефом городской полиции или доверенным военным министром? Нет, знать – наши опорные точки среди бурлящих масс рабочих и крестьян. Правда, и запросы у аристократии куда выше – лишившись предметов роскоши и доступа к дорогим аксессуарам, возможности молиться всему пантеону божеств, весело проводить время в компании музыкантов и танцоров, а главное – уютной родовой мастабы (могилы), интеллигенция живо выстраивается в очередь к храму порядка, где мы будем вынуждены выслушивать их нудные претензии. Разве не понимают эти глупцы, что мне уже перевалило за 20, а постройка пирамиды застыла на 6 процентах?!

ФОРМУЛА ИГРЫ

Pharaoh + 3D =
Immortal Cities: Children of the Nile

Колесница Ра покидает небосклон



Какой удачный обман. Нил-то не шейдерный



Современные, но не очень близкие родственники

SimCity 4



А вот и босс! То есть Мы

ПАСПОРТ

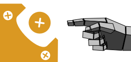
Immortal Cities: Children of the Nile

Жанр градостроительная стратегия
Разработчик Tilted Mill
Издатель Myelin
Web-сайт www.immortalcities.com/cotn

Tilted Mill
Сотрудники этой молодой команды на самом деле праотцы градостроительных симуляторов, приложившие руку к созданию ВСЕХ известных вам игр, выполненных в этом ключе, покинувшие ставшие негостеприимными стены Sierra Studios. Без сомнений, судьба жанра полностью зависит от них.
Игры в новом составе – нет
Проекты продолжение Immortal Cities
Web-сайт www.tiltedmill.com

ВЕРДИКТ





Других достойных альтернатив у поклонников жанра сегодня нет

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Адекватное сегодняшнему дню графическое исполнение; свойственная жанру аддиктивность

– Некоторая упрощенность по сравнению с предшественниками; неудобный интерфейс



Вообще-то управлять процессом куда удобнее в таком ракурсе



Лучше не смотрите:
Beyond Divinity **ДПК 8–9/2004**

Как и в Diablo, лук – оружие не только дальнего, но и ближнего боя

Underworld

В этом месте вялый доселе сюжет вдруг делает неожиданный финт

ФОРМУЛА ИГРЫ

Divine Divinity/Diablo =
Kult: Heretic Kingdoms

Rogue&Roll

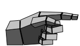
Андрей Грабельников

ПАСПОРТ

Kult: Heretic Kingdoms

Жанр action/RPG
Разработчик 3D People
Издатель Project Three Interactive
Web-сайт www.cult.3dpeople.de

3D People
Нам не удалось раскопать детальную информацию о создателях Kult. Это первый проект 3D People, а официальный сайт закрыт на реконструкцию. Мы надеемся, что с его открытием появится информация о будущих проектах перспективной команды.
Игры нет данных
Проекты нет данных
Web-сайт www.3dpeople.de



ВЕРДИКТ ★★★★★



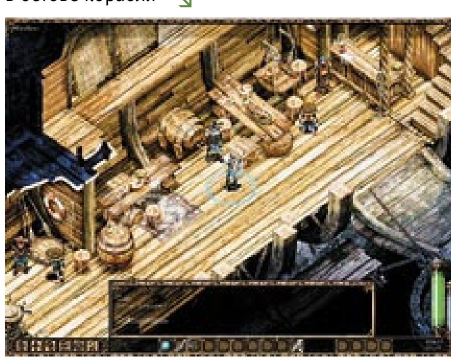
В отсутствие конкуренции и благодаря собственным заслугам – лучшая легковесная RPG этого года

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Необычная ролевая система; интересный сюжет

– Аскетичное звуковое сопровождение

Колоритная таверна в остове корабля



Кто бы еще два года назад мог представить, что необузданный поток отпрысков жанра rogue иссякнет, сократившись до нескольких проектов в год, а невзрачный Kult (ранее Cult) за неимением достойных соперников в данной весовой категории станет единственным приличным клоном Diablo в этом году и, наверное, одной из последних строк в некрологе жанра.

В то время, когда вся индустрия замерла в предвкушении новых ориентиров, удивительным кажется сама возможность появления на свет такой игры, немного шероховатой на вид, консервативной и камерной. В этой рыночной безалаберщине угадывается почерк европейских разработчиков, творческий потенциал которых в последнее время не перестает удивлять.

За кажущимся легкомысленным перепевом традиционной системы набора уровней (разработчики практикуют буквенную маркировку градаций мастерства от E до A+) кроется изящнейший ролевой механизм. Наряду с рядовыми характеристиками скорости, магических способностей и умения обращаться с оружием дальнего и ближнего боя, подопечная (редактируются лишь паспортные данные и цвет одежды) параллельно обучается и специальным навыкам – перкам (attunements), которые связаны с использованием вещей. Почти каждое оловянное колечко или, скажем, кожаный сапог, найденный по дороге, обладают специфическими свойствами, которые проявляются во время активной эксплуатации этих предметов. Такая вот плата за идентификацию. Кроме того, многие attunements становятся отражением ваших привычек и предпочтений. Охотитесь, обрядив героиню в легкомысленную юбку? Получите специальную защитную ауру, которая будет действовать, пока вы не примерите броню. Предпочитаете зипун из титановых листов? Рано или поздно обретете процентную прибавку к урону тяжелого армора. В скором времени количество изученных перков превысит количество доступных слотов для их активации (их число растет вместе с уровнем персонажа), тогда придется выбирать самые необходимые, что привносит в игру приятное ролевое замешательство.

С основными четырьмя характеристиками тоже не все так просто. Да, за выполнение квестов и кровавую жатву начисляются обычные очки опыта, которые, будучи накопленными в определенном количестве, провоцируют традиционный level-up, что ведет к прибавлению жизненной энергии и числа слотов для активации attunements. А вот за очками, повышающими базовые навыки, придется лезть в соседнее измерение – Underworld. Мы вынуждены констатировать: идея увеличения игрового времени распараллеливанием мира, хрустальная мечта и проклятье всех разработчиков (свежая могила Beyound Divinity тому пример), наконец воплощена в Kult. Зазеркалье здесь сулит неплохие барыши – населяющие это измерение призраки оставляют после себя эссенцию, ускоряющую изучение перков; на карте обнаруживаются специальные точки, просто наступив на которые героиня получает заветные очки для улучшения характеристик; запертые сундуки с готовностью являют содержимое; а главное, переход между мирами осуществляется безболезненно, простым нажатием клавиши *D* в любой момент.

«Death to religion!» – именно так восклицает героиня, работающая в аппарате инквизиции, после чего добавляет: «Religion is death». В мире Kult многое поставлено с ног на голову – инквизиция здесь искореняет любое проявление религиозности и поощряет использование магии. Однако одиозный и лихо закрученный сюжет (стоит только немного подождать) пройдет мимо большинства игроков. Подача информации осуществляется методами, от которых современный пользователь успел порядком отвыкнуть – уйма текстов на действительно сложном английском без звукового сопровождения. В качестве уступки авторы изредка разнообразят игру скупыми рисунками. Однако если вы готовы принять интересный сюжет самостоятельно, а не с ложечки, преодолеть вялость первых эпизодов, и с теплотой вспоминаете творение Blizzard (редкое сочетание), то Kult может поспорить даже с выходящими блокбастерами.

Время для драконов

Сергей Галёнкин

Сначала небольшой экскурс в историю. Forgotten Realms – вселенная, в которой происходят события всех ролевых игр, основанных на правилах Dungeons & Dragons. Мир Фейрун воспет в сотнях книг, тысячах модулей, не говоря уж о нескольких десятках виртуальных забав.

В Demon Stone, как следует из приставки Forgotten Realms, все действия также развиваются в тех самых хорошо знакомых декорациях. Классическая D&D-партия: воин, маг и воровка, характеристики персонажей, уйма предметов, противники прямиком из Monster Guide – на такой основе можно было бы создать неплохую ролевую игру.

Однако пусть вас не смущает эта мишура. Да, в перерывах между миссиями можно приобрести на местной барахолке кинжал +2 (и так до +12) и новенькую броню, но, положа руку на сердце, на игровом процессе это практически не сказывается. По сути перед нами – LOTR: Return of the King с новым сюжетом. А значит, вместо размышлений о заклинаниях и магических предметах предстоит молотить по кнопкам геймпада – чем быстрее, тем лучше.

Нововведения, впрочем, имеются. Во-первых, упомянутые три персонажа действуют одновременно, и игрок волен переключаться между ними в любой момент. Причем, в отличие от других подобных игр, здесь это действительно имеет смысл: мощные удары Раннека хороши в лобовой атаке, Илиус способен расстрелять врагов, что засели в неприступных местах, а темная эльфийка Жай тихо и незаметно перережет горло неосторожному противнику, не потревожив его товарищей. И специально для знатоков Forgotten Realms, в Demon Stone можно некоторое время не просто пообщаться со знаменитым Дриззтом До'Урденом, а даже управлять им в сражении с троллями.

К сожалению, консольное наследие не дает поставить почти заслуженную пятерку. Графика не блещет (хотя для владельцев слабых машин это скорее плюс), управление ориентировано на геймпад, да и битвы с боссами уж чересчур сложны при общей простоте самой игры. С другой стороны, игровой процесс гораздо лучше, чем в том же Return of the King, озвучка просто потрясающая, а сценарий писал сам Роберт Сальваторе.

Жанр hack-n-slash, по-русски именуемый «руби-круши», – нечастый гость на персональных компьютерах. В отличие от счастливых обладателей консолей, нам возможность шинковать разнообразных монстров представляется не так уж часто, так что упускать Demon Stone не стоит.

А ВЫ ЗНАЛИ, ЧТО

Роберт Сальваторе, автор сценария Demon Stone, является официальным летописцем вселенной Forgotten Realms. Его перу принадлежит свыше двух десятков книг о Фейруне, не считая созданных при его участии игровых модулей для Dungeons & Dragons.



ПАСПОРТ

Forgotten Realms: Demon Stone

Жанр слэшер
Разработчик Stormfront Studios
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/demonstone

Stormfront Studios
За четырнадцать лет существования калифорнийская компания Stormfront создала не одну замечательную игру, в частности, она сделала оригинальные Neverwinter Nights и Stronghold. Однако в последнее время студия все больше эксплуатирует собственную удачную находку LOTR: Two Towers, изготавливая на ее основе проекты, похожие друг на друга, как близнецы-братья.
Игры LOTR: Two Towers, LOTR: Return of the King
Проекты нет данных
Web-сайт www.stormfront.com

ВЕРДИКТ ★★★★★



Приятный отдых после тяжелого трудового дня

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Три персонажа; актерская работа; дизайн

– Не самая современная графика; без геймпада играть очень сложно



Face-control

ФОРМУЛА ИГРЫ

Return of the King + D&D =
Forgotten Realms: Demon Stone

К счастью, stealth-миссий не так уж много



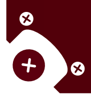
Дриззт До'Урден собственной персоной



Еще мяса!

Lord of the Rings: Return of the King **ДПК 1–2/2004**
Prince of Persia: Warrior Within **ДПК 1–2/2005**


как рождается облик телефонов siemens: фоторепортаж
MOBILITY
МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ * PDA * НОУТБУКИ
№ 1-2 январь-февраль 2005
КРАСОТА ТЕХНОЛОГИЙ
Samsung SGH-D500 – миниатюрный бизнес-слайдер с Bluetooth
ЕДИНСТВЕННЫЙ В СВОЕМ РОДЕ
эксклюзивный тест Nokia 7710
«Швейцарский нож» для Nokia Series 60
набор утилит Handy Tools
Palm на форсаже
тонкая настройка Palm OS
Сезон подарков ОТКРЫТ
новогодние акции от UMC и «Киевстар»
Условия акции – на с. 13
Новый год под Palm'ами
Ответь на вопросы – выиграй Tungsten T5
ВЧЕРА – НА ПК, СЕГОДНЯ – В ТЕЛЕФОНЕ
Классические аркадные игры на Java
МУЗЫКАЛЬНАЯ БОМБА
LG G1800 – телефон с MP3-плеером за $200
4 820044 220044 02





ФОРМУЛА ИГРЫ

Painkiller + полгода ожидания =
Painkiller: Battle Out Of Hell

Санитары, подержите больного – ему нужно сделать укол

Burn in hell, bastard!

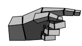
Если продолжение показалось вам слишком коротким, пройдите его еще раз

ПАСПОРТ

Painkiller: Battle Out Of Hell

Жанр first person shooter
Разработчик People Can Fly
Издатель DreamCatcher
Web-сайт www.painkillergame.com

People Can Fly
Польский разработчик, в активе которого на данный момент имеется только оригинальный Painkiller. Однако его сотрудники – отнюдь не новички, поскольку большинство из них заняты в игровой индустрии с 1992 г.
Игры Painkiller
Проекты нет данных
Web-сайт www.peoplecanfly.com



ВЕРДИКТ 

Очень хорошее продолжение отличного шутера

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Великолепный геймплей в лучших традициях шутеров «старой школы»; безумный дизайн монстров

– Игра очень короткая; некоторые уровни выглядят явно слабее, чем в оригинальном Painkiller

Не время в игры играть – Отечество в опасности!



Убраться ко всем чертям

Сергей Светличный

Вышедший полгода назад Painkiller от никому не известного польского разработчика People Can Fly неожиданно для всех оказался одним из лучших шутеров последних лет – неудивительно поэтому, что продолжение не заставило себя долго ждать. Пусть мы получили не полноценный сиквел, а «всего лишь» add-on, т. е. отличий от оригинала здесь не так уж и много, но зато нам не пришлось ждать его появления несколько лет – что уже хорошо.

Если кто подзабыл, то оригинальный Painkiller закончился на том, что наш герой попал, скажем так, в не самую приятную ситуацию посреди Ада, и дальнейшая его судьба была покрыта мраком, а точнее – финальными титрами. Уже по названию продолжения, Battle Out Of Hell, становится ясно, чем мы будем здесь заниматься, и наши предположения оправдываются сразу после запуска PK:BOOH – вступительный ролик начинается с того самого момента, на котором закончилась оригинальная игра.

Итак, вокруг нас – Ад, впереди – орды монстров, а позади – некое ангельское создание, помогающее выбраться из окружающей нас толпы горячих поклонников в более спокойное местечко. На этом сюжет обрывается, и о нем можно забыть до самого конца, где в финальном ролике мы увидим, чем же все закончилось. «Сюжет в начале, сюжет в конце и полное его отсутствие на протяжении всей игры» – кто-то сказал «Half-Life 2» или мне послышалось?

Первое, на что обращаешь внимание, – уровень сложности заметно вырос. Insomnia («средний») в PK:BOOH мало чем уступает уровню Nightmare («сложный») в оригинальном Painkiller, особенно в первой половине игры. Впрочем, это проблема практически всех продолжений, так что тут ничего не попишешь. Хотя справедливости ради следует отметить, что играть в PK:BOOH тяжело только в том случае, если вы не пользуетесь картами Таро, о которых речь будет чуть ниже.

Следует отметить, что дорога в Ад оказалась заметно длиннее обратного пути – как бы там ни было, продолжение почти в три раза короче оригинала (10 уровней в PK:BOOH против без малого 30 в Painkiller). Еще один неприятный момент – в целом по дизайну уровней продолжение несколько уступает оригиналу, причем здесь самые безумные локации сосредоточены в начале игры, а не в конце. Первый же уровень, «Сиротский приют», где мы встречаем множество мертвых детей и оживших игрушек, заставляет усомниться в том, что игру разрешат продавать в цивилизованных странах... а уровень «Ленинград» (хотя на самом деле там изображен Сталинград, но это мелочи), где под старый добрый гимн Советского Союза вы уничтожаете как зомби-фашистов, так и «пламенных борцов за дело Ленина–Сталина», пылающих комиссаров и сержантов-камикадзе, вызывает аналогичные опасения по поводу судьбы PK:BOOH уже у нашего северного соседа.

Что касается графики, игра стала выглядеть еще привлекательнее – разработчик подновил движок, добавив в него улучшенное динамическое освещение и несколько других спецэффектов, благодаря чему PK:BOOH не теряется на фоне шутеров последних месяцев. К сожалению, на старую игру все эти графические навороты не действуют (хотя их и можно включить в меню).

Собственно же геймплей остался неизменным – все тот же ураганный отстрел всего и вся, что и раньше. Изюминка Painkiller – карты Таро, выдаваемые за выполнение определенных задач при прохождении уровней, никуда не делись, и к старым (которые также доступны в add-on) добавился десяток новых, причем некоторые из них (например, карта, прибавляющая к вашему здоровью 5% от нанесенного врагу урона) кажутся довольно-таки несбалансированными, поскольку очень сильно облегчают прохождение. Правда, из-за малого количества локаций (и, соответственно, невозможности хотя бы к середине игры набрать достаточную сумму денег для «выкладывания на стол» самых полезных карт) вам придется переигрывать отдельные уровни по несколько раз – так сказать, отправляться на заработки. Впрочем, настоящему борцу с силами Зла и исчадиями Ада лишний раз пройтись танком по преисподней – только в радость.

Возрождение

Ростислав Панчук

Жанр космических RTS в последнее время все реже радует поклонников новыми произведениями. Homeworld 2 и Haegemonia уже давно в прошлом, и только выход стратегии Nexus: The Jupiter Incident в преддверии Рождества расставил все точки над «i». Бывшая Imperium Galactica III, затем переименованная в Galaxy Andromedia, потерявшая издателя и обретшая его вновь, преодолев все мыслимые и немыслимые преграды, она все-таки пришла к нам. Пришла, чтобы привнести толику инновационности и разнообразия в этот мир штампов и клонов.

Видовую принадлежность Nexus можно определить как тактическую космическую стратегию реального времени. В различных заданиях игрок способен управлять как одним кораблем, так и целой эскадрой, с помощью типичного RTS-образного интерфейса. Разумеется, никаких намеков на производство юнитов и наличие базы нет и в помине, но это лишь придает колорит происходящему на экране действию.

События в Nexus развиваются в XXII веке, после завершения войны с Марсом. Человечество уже колонизировало Солнечную систему и понемногу подбирается к другим мирам. Как обычно, идет негласная война между мегакорпорациями, и наш герой получает задание провести разведку боем одной из научных баз около Юпитера... Разумеется, не обошлось без технологий Чужих, путешествий через гиперпространство и встреч с различными представителями инопланетного разума.

В проработанные до последней детали модели боевых единиц и пугающе красивый космос действительно веришь – в них нет ни капли схематичности и искусственности, которая присутствовала в том же HW2 и прочих «первых космических». О particle effects, реализации входа в гиперпространство, действии оружия и ошеломляюще реалистичных взрывах можно вообще не говорить. Особенно учитывая тот факт, что 3D-engine недавно исполнилось 3 года – перед мастерством разработчиков остается лишь снять шляпу. Видеоролики на движке просто потрясающие – зачастую кажется, что перед тобой не игра, а очередная серия «Звездных войн» или Star Trek. Прекрасная симфоническая музыка и великолепный sci-fi-сюжет лишь способствуют максимальному погружению в атмосферу игры, а колоритные голоса главных героев и жаркие дискуссии между ними в ходе миссий отлично дополняют общую картину.

Не менее захватывающим оказался и игровой процесс. Уничтожение каждой вражеской единицы превращается в небольшую логическую задачку с массой вариантов ее решения: подбить двигатели и затем расстрелять обездвиженный корабль из торпед или же истощить энергетические щиты противника и с помощью лазеров разворотить каждый его компонент, будь то пушка или генератор энергии. Либо же просто выпустить по скоплению сил неприятеля ракеты с широким радиусом поражения, и только так добиться виктории. Но, наверное, наиболее приятно то, что в Nexus работает почти настоящая физика: ракеты часто промахиваются мимо цели, лазеры не всегда попадают по избранному генератору, а корабли не летают задом наперед. И взрыв здесь – не просто большой красивый бадабум, а смертельная опасность для всех ближайших юнитов. Естественно, настолько дотошный подход имеет и своеобразный минус – такого аркадного рубилова, как это было, например, в HW2, в Nexus не наблюдается в принципе, что может разочаровать ряд любителей eye candy и прочей цветомузыки.

Перед миссиями игрок получает доступ к панели флота, чтобы отремонтировать и оснастить новыми орудиями своих подопечных. Оптимальная конфигурация для каждого задания может существенно отличаться, однако всегда стоит соблюдать разумный баланс между всеми типами вооружений, чтобы любой крейсер мог с одинаковым успехом справляться как с флотилией юрких истребителей, так и группой фрегатов. Терять же юниты в ходе игры категорически не рекомендуется – да, в следующей миссии вы получите их вновь, однако с минимальной оснасткой, проапгрейдить которую вовсе не просто. Так что грамотно воюйте и вооружайте флот – от этого может напрямую зависеть ваш успех в кампании.

Что же касается недостатков, то к ним можно отнести местами вялотекущий геймплей, особенно в начале, и не самый привычный интерфейс, но даже это не отнимает у Nexus поразительной аддиктивности. Игра проходится на одном дыхании практически за пару вечеров, и разочарование от ее быстротечности оказывается настолько большим, что хочется как минимум аддона, и поскорее. Но истинный сюрприз для фанатов жанра – мощный инструментарий для создания модификаций. Уже сейчас на официальном форуме Nexus (*www.nexusthegame.com/forum/*) идет активное обсуждение ряда перспективных проектов. Особенно стоит отметить мод Conquer the Galaxy, представляющий собой не что иное, как трехмерную реинкарнацию Master of Orion. Неужели наши мечты сбудутся, и мы таки дождемся глобальной космической стратегии, которая будет не только глубокой и затягивающей, но еще и поразительно красивой?

ФОРМУЛА ИГРЫ

Imperium Galactica II – менеджмент планет + тактика, много тактики =
Nexus: The Jupiter Incident

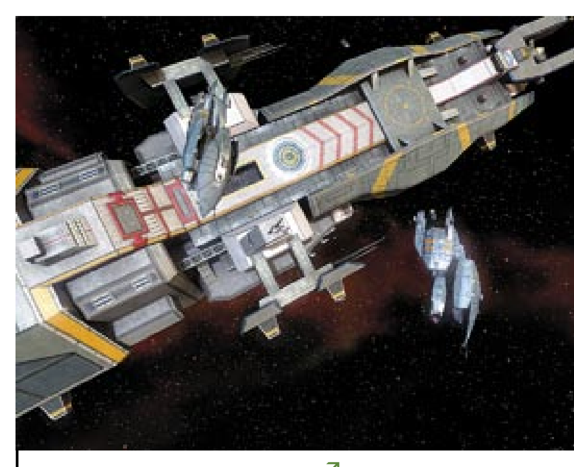


Нет, это не вспышка сверхновой, а всего лишь гибель крейсера Горгов



Аналогов не имеет, но можете посмотреть

Homeworld 2 **ДПК 10/2003**
O.R.B. (Off-World Resource Base) **ДПК 1–2/2002**
Haegemonia: Legions of Iron **ДПК 1–2/2002**



На фоне гигантского battleship фрегаты выглядят крохотными

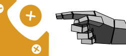
ПАСПОРТ

Nexus: The Jupiter Incident

Жанр тактическая космическая стратегия
Разработчик Mithis Games
Издатель HD Interactive
Web-сайт www.nexusthegame.com

Mithis Games
Созданная в начале 2002 г. группой энтузиастов, Mithis Games быстро стала крупнейшей игровой студией в Венгрии. Даже ряд неудач, сопровождавших разработку их первого детища Nexus: The Jupiter Incident, не помешал им выпустить качественную во всех отношениях игру. Ну, а дальнейшая цель у Mithis Games одна – стать мировым лидером рынка игр для ПК и next-gen-консолей. Что же, все предпосылки для этого у команды имеются.
Игры более полутора десятков Java-игр для мобильных телефонов
Проекты Battlestations: Midway, Creature Conflict: The Clan Wars, ряд неанонсированных проектов
Web-сайт www.mithis.hu

ВЕРДИКТ ★★★★★



Новый стандарт в жанре космических стратегий

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Великолепное графическое и звуковое наполнение; ценность для жанра; затягивающий игровой процесс; интересный сюжет

– К интерфейсу придется привыкнуть; местами вяловатый геймплей



Время убегать пока не поздно



Выбор сторон: choose you destiny

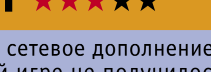
Если бы не танки, глядя на такой скриншот, можно было бы медитировать

Обратите внимание также на

«Блицкриг» **ДПК 4/2003**
Desert Rats vs. Afrika Korps
ДПК 5/2004

ПАСПОРТ

«В тылу врага» (многопользовательское дополнение)

Жанр тактическая RTS
Разработчик Best Way
Издатель 
Web-сайт www.games.1c.ru/outfront

Best Way
Северодонецкие разработчики на этот раз подошли к работе не слишком ответственно. Но мы очень надеемся, что они будут учиться на своих ошибках. Как мы знаем, в их планах сейчас первым пунктом значится полноценное продолжение «В тылу врага».
Игры «В тылу врага»
Проекты не объявлены
Web-сайт недоступен

ВЕРДИКТ ★★★★★

К сожалению, сетевое дополнение к великолепной игре не получилось. К счастью, если у вас есть доступ в Интернет, оно бесплатное

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Хороший дизайн карт; разнообразные режимы сетевой игры; физический движок

– Почти полное отсутствие баланса; беспомощность пехоты как боевой единицы; отсутствие немеханизированной артиллерии

Коллективный спринтерский забег танкистов через полкарты к боевым машинам. К сожалению, явление регулярное



На поле только танки грохотали

Янош Гришенко

«В тылу врага», в сущности, лучшая на сегодня игра в жанре тактических стратегий. Компания Best Way создала очень сильный проект – несмотря на то, что в нем присутствовала только однопользовательская часть, а сетевая игра ограничивалась лишь кооперативным режимом, да и то, если честно, немного сумбурным. Разработчики, однако, решили исправить этот недостаток и спустя несколько месяцев выпустили полноценный мультиплеер.

В идеале многопользовательское дополнение к такой игре должно было стать самым совершенным в индустрии. Не получилось. Да, вы не ослышались. Первая эйфория очень скоро сменилась кропотливым выискиванием недостатков, которые и без того выпирали буквально отовсюду. Сразу же после начала игры, пролистывая доступный список юнитов, с удивлением обнаруживаешь, что приобретать традиционную немеханизированную артиллерию нельзя по определению (и это при том, что в одиночной части она есть). Т. е. получается, что выстраивать линию обороны приходится довольно странным образом – впереди выставлять танки или САУ, а за ними прятать установки залпового огня. С которыми, между прочим, связана весьма занятная деталь. Дело в том, что, например, немецкий Nebelwerfer неплохо бронирован и имеет возможность разворачивать ракетную установку на 360 градусов, не меняя своей позиции. В то же время советская «Катюша» на базе ЗИС легко прошивается автоматной очередью, и для того чтобы выстрелить по цели, должна маневрировать, так как орудие имеет очень маленький угол разворота. Догадаться о результатах довольно просто: пока последняя пытается выйти на позицию, немецкая ракетная установка успевает дать как минимум два залпа.

Впрочем, далее становится еще более очевидным, что слово «баланс» применять к сетевой игре «В тылу врага» ни в коем случае нельзя. По сути, здесь пехота не играет почти никакой роли. В этом мы убедились, когда одному игроку нужно было проводить транспорт, имея в своем распоряжении бронетехнику, а другой, соответственно, должен был не дать ему этого сделать, оперируя исключительно пехотой. Вы будете смеяться, но даже солдаты с базуками не способны остановить тяжелый танк – после ремонта он продолжал двигаться дальше, отстреливая беспомощных пехотинцев. В режиме «Бой» (эдакий аналог deathmatch) все сводится к тому, кто из участников сетевой потасовки купит как можно больше танков (или сделает это быстрее всех) и проедет с одной стороны карты на другую, установив огневую позицию аккурат в точке появления юнитов противника, чтобы уничтожать их прямо на «респауне».

Очень удивила практически полная бесправность клиента. Только на сервере можно устанавливать все настройки, не оставляя подсоединившемуся геймеру даже права выбрать сторону (всего их четыре), за которую он сам хотел бы поиграть.

Можно сказать, что, в отличие от одиночной части «В тылу врага», к созданию сетевого дополнения Best Way подошла халатно. Окончательная расправа над конкурентами в жанре тактических RTS, увы, так и не состоялась.

P.S. Впрочем, есть и плюс: люди, которые имеют возможность скачать из Интернета полторы сотни мегабайтов, получат это дополнение совершенно бесплатно. Для этого загляните на официальную страницу игры – *www.games.1c.ru/outfront*. Увы, выложить его на ДПК-CD мы не имеем права.

P.P.S. Автор выражает благодарность Максиму Капинусу, показавшему стойкость и мужество на виртуальных полях сражений.

Суровые будни войны

Максим Капинус

Главное в нашем деле –
этот самый реализм.
К/ф «Бриллиантовая рука»

Как оказалось, каждый ждал от «Сталинграда» чего-то своего: кто-то думал увидеть нечто поражающее взгляд и разум, а кто-то – еще одно дополнение к «Блицкригу». Поскольку наши игроки по какой-то причине любят выдавать ожидаемое за действительное, результат удивил многих. Получилось нечто отличающееся по вкусу, но по виду и запаху весьма напоминающее «Блицкриг». Варианты с ромашкой на тему «мод – не мод» отбрасываются после продолжительной игры – «Сталинграду» эти штанишки все-таки маловаты. Фактически из игры попытались создать нечто вроде играбельной энциклопедии по Сталинградской битве, реконструировав боевые действия того времени. Вооружившись справочниками и трудами военных историков, разработчики принялись препарировать движок, пытаясь совместить несовместимое – реализм и творение «Нивала». Результат к тому же надо сделать достаточно играбельным, смешав все в правильной пропорции.

Первым делом был выброшен «блицкриговский» генератор миссий и внедрена простая система глав и заданий. Все они основаны на исторических боях и содержат солидный предмиссионный брифинг с указанием географических пунктов, ситуации на фронте, количества и типа войск с каждой стороны. Следование историческому правдоподобию лишило нас и довольно интересной возможности перехода войск из одной миссии в другую. Теперь танком больше, танком меньше – не имеет особого значения, товарищ Жуков. В случае фактического проигрыша некоторых миссий в ход пускаются секретные задания (не смогли уберечь деревеньку от супостатов – будьте добры отбить ее же с помощью бойцов штрафбата).

Первое, что бросается в глаза после начала игры, – отсутствие той роли складов, которая была в «Блицкриге». Реализм их окончательно победил, и теперь они встречаются очень редко, да и на карте в этом случае никак не обозначаются. В бою приходится обходиться лишь теми запчастями и снарядами, что находятся в грузовиках. Учитывая, что самих грузовиков кот наплакал, то содержимого закромов Родины хватает ненадолго. Починка танков и артиллерии прекращается далеко до конца миссии, и остаток ее приходится воевать полуразваленной техникой. До починки стального друга экипажем реализм пока не дошел – простите. Если и сподобились встретить на пути склад, но «технички» уже под рукой нет, то можете помахать складу ручкой – видать, на той машине ездил завхоз с ключом, и без него патроны и снаряды бравые воины самостоятельно взять не в состоянии.

На вопрос о малом количестве машин с боеприпасами чаще всего звучит ответ: «Надо экономнее использовать». А как это, простите? Если поставленный возле вражеского окопа танк стреляет по нему до одурения и никакие шаманские заклинания не могут заставить его угомониться, то какая тут экономия? Единственный способ начать экономить – убрать войска на недосягаемое для обстрела расстояние, однако вследствие той же реалистичности она у техники значительно увеличилась, и теперь увести танк стало значительно сложнее. Неужели так трудно было сделать какой-нибудь тумблер системы «стрелять–не стрелять»?

Понятно, что в ответ на большинство претензий разработчики смело показывают пальцем в направлении «Нивала», но это не смягчает их вину за собственные ляпы. Из пехоты они сделали натуральные подразделения терминаторов, убить которых нельзя даже прямым попаданием из пушки. Уничтожение отряда, засевшего в окоп, продолжается бесконечно долго, за это время можно вполне сходить в магазин или попить чайку. К моменту возврата к игре в окопе будет находиться еще парочка Т-1000 из жидкого металла, а снаряды у вашего танка благополучно кончатся. Причем терминаторы-гранатометатели легко сделают разнос КВ-1 в лобовой атаке, но повредить гусеницы танка им удается крайне редко. Обездвижить не могут, а вот закидать гранатами – элементарно. При таком раскладе постоянно приходится отводить бронетехнику от одинокого пехотинца, выбегающего из окопа навстречу танкам явно с нехорошими мыслями.

Внешне игра отличается от «Блицкрига» более приглушенной цветовой гаммой текстур и разнообразием объектов и юнитов. Стараясь и в этом придерживаться реалистичности, разработчики снабдили каждый второй танк дополнительной навесной мелочовкой вроде ящиков и баков, чтобы придать технике некую индивидуальность. Особого внимания заслуживает выбор звуковой дорожки, павший на сочинение питерской группы «Скафандр», исполняющей музыку в стиле dub-metal... Тут можно долго спорить, но такое противоречивое решение нельзя обосновать простым «free your mind». Видеоролик с историческими кадрами весьма нелепо смотрится под такую музыку, и дело тут не в стереотипах. Никто не требует вставлять «Вставай, страна огромная», но представьте себе Age of Empires под рэп...

Получение награды сопровождается целой энциклопедической справкой





Рельеф совершенно не мешает САУ «Эмиль» истреблять советскую бронетехнику

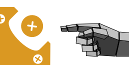
ПАСПОРТ

«Сталинград»

Жанр RTS
Разработчик DTF Games
Издатель 
Web-сайт www.stalingrad-game.ru

DTF Games
Подразделение разработчиков в составе одного из российских игровых сайтов Daily Telefrag появилось совсем недавно. Долгое время занимаясь обзорами и новостями, специалисты DTF решили сами опробовать себя в нелегком деле создания игр и начали с военно-исторической стратегии «Сталинград».
Игры нет
Проекты нет
Web-сайт www.dtf.ru

ВЕРДИКТ ★★★★★



Патчи спасут отца русской демократии

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Брифинги; исторические миссии

– Дисбаланс; наследственные ошибки; pathfinding; AI

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Блицкриг» + Сталинградская битва = **«Сталинград»**

Если вам еще не надоели игры про ВМВ

Desert Rats vs. Afrika Korps **ДПК 5/2004**
«В тылу врага» **ДПК 10/2004**

«18 стальных колес: Пыль дорог»/ 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

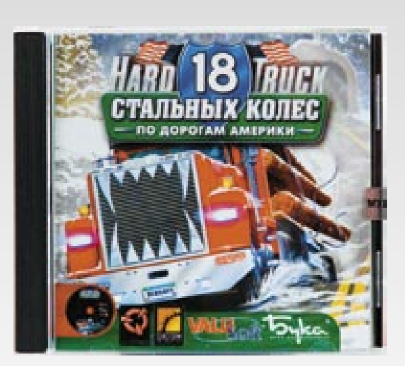


Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

Пока все прогрессивное человечество напряженно следит за процессом сборки Калифорнии в «Дальнобойщиках 3», который детально освещается авторами на официальном сайте игры (*www.rignroll.ru*), самые нетерпеливые уже могут поколесить на стальных монстрах по дорогам Америки. Спасибо ValuSoft и SCS Software. А теперь, благодаря «Буке», и по русской Америке. И пусть 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal во многом проигрывает грядущему хиту от SoftLab-Nsk, скрасить ожидание новых «Дальнобойщиков» он вам поможет. Благо, графика здесь вполне приемлемая (особенно в том, что касается грузовиков). Америка большая, а работы хватает.

Что до локализации, то ее можно было бы назвать отличной, если бы не странный поступок русификаторов – прямой и тупой перевод названий грузовиков и комплектующих к ним. Вот этого не стоило делать ни в коем случае! В остальном же претензий к переводу и озвучке у нас нет.

«18 стальных колес: По дорогам Америки»/ 18 Wheels of Steel: Across America



Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★★☆

Честно говоря, мы не понимаем логики компании «Бука». Зачем, имея 18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal, было локализировать ее предыдущую версию – 18 Wheels of Steel: Across America? Возможно, это оговорено в условиях контракта, но все равно выглядит странно. Дело в том, что позапрошлогодние 18 Wheels of Steel на порядок проигрывают новым по всем параметрам – уровню симуляции, графике (просто катастрофично), размеру игрового мира, количеству грузовиков, прицепов и товаров, удобству интерфейса и т. д. Честно говоря, это просто небо и земля – в отличие от Pedal to the Metal, старые 18 Wheels of Steel смотрятся как грубая, насквозь бюджетная поделка, и это при том, что новая игра вышла в той же Value-серии. Одним словом, хотя на рынке присутствуют одновременно обе версии 18 Wheels of Steel, мы настоятельно рекомендуем вам сразу переходить ко второй, игнорируя Across America.

Что же до локализации, то претензии здесь абсолютно те же, что и к свежей версии игры – прямой перевод названий грузовиков смотрится очень странно.

DOOM 3



Жанр first person shooter
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

DOOM 3 – характерный пример игры, от которой игроки ждали больше, чем было обещано разработчиками. Перед нами типичный шутер (причем один из лучших среди вышедших в 2004 году), выполненный в старых традициях жанра, но на новом технологическом уровне – в то время как геймеры почему-то рассчитывали на прорыв не только в плане используемых технологий, но и в игровом процессе.

Локализация сделана практически безупречно. Все бесчисленные записи в КПК, аудио- и видеологи, всяческие таблички и указатели, и даже абсолютно все тексты на расставленных тут и там мониторах тщательнейшим образом были переведены на русский язык, причем шрифты за крайне редким исключением подобраны удачно. Озвучка также выполнена на совесть – произносимые «речи» звучат естественно (как по интонациям, так и по текстам), и лишь у редких второстепенных персонажей временами встречается легкая фальшь. Отдельно стоит отметить, что в роликах на движке локализаторам практически удалось сохранить синхронизацию речи и губ – на это мы даже не надеялись.

FlatOut



Жанр аркадная гонка
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★☆

Безумная аркадная гонка от финских разработчиков из компании Bugbear стала для нашей редакции одной из самых больших приятных неожиданностей 2004 г. Мы упивались безбашенными соревнованиями по «метанию водителей». С нескрываемым удовольствием крушили препятствия на гоночных трассах, доводя своих железных коней до состояния лохмотьев. Чувствовали всеми фибрами души одуряющий драйв музыкальных композиций из саундтрека. Словом, «пятерку» игре мы поставили совершенно искренне...

Очень порадовал нас и тот факт, что локализация не заставила себя долго ждать. Хотя, как сами понимаете, жанр гоночной аркады большого объема работ и не требует. Так и в этой игре: переводу (причем достаточно грамотному) подверглись только тексты на многочисленных экранах меню, английские слова сохранились лишь в названиях специальных видов состязаний, озвучка же отсутствует как таковая.

«Ford драйв 3»/Ford Racing 3

Жанр гоночная аркада
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Не прошло и месяца, как локализация описанной нами в прошлом номере Ford Racing 3 уже появилась в продаже – в том, что касается автоаркад от Empire Interactive, компания «Акелла» проявляет достойную уважения скорость. И хотя Ford Racing 3 прошел для отечественных игроков почти незамеченным, задвинутый на второй план Need for Speed: Underground 2, FlatOut и TOCA 2, мы все же рекомендуем обратить внимание и на эту игру. Пропустить шанс покататься на раритетных моделях Ford в антураже Need for Speed: Porsche Unlashed будет обидно.

Что до локализации, то объем текстов здесь очень небольшой, в связи с чем никаких претензий к переводу и быть не может. А вот озвучка девушки-комментатора, голос которой так понравился нам в предыдущей серии игры, выше всяческих похвал. Намного лучше, чем в оригинале.



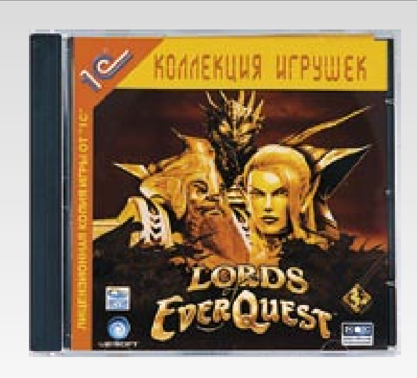
Lords of Everquest

Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Игровой мир одной из самых популярных MMORPG всех времен и народов протянул свои загребущие щупальца в другие сферы, и брендом Everquest нынче украшаются и консольные продукты, и, как в этом случае, стратегии реального времени, оглядывающиеся на «папу» WarCraft.

Не зря наш обозреватель когда-то вынес «Лордам» следующий вердикт: «Тщательно вылизанный клон WarCraft III не первой свежести». Действительно, близзардовским духом разит за версту – три противоборствующие стороны, несколько лубочная картинка и масса других нюансов. Но, увы, не хватает чего-то самого главного, из-за которого игры от «Метелицы» становятся безусловными фаворитами у играющей публики.

Зато многоопытная команда «Логрус.ру» на этот раз, можно сказать, превзошла самое себя. Назвать локализацию иначе чем блестящей язык не поворачивается. Особенно позабавили реплики, появляющиеся на экранах загрузки, вроде : «Сколько по клавишам не бей, быстрее не загрузишься» или возгласы юнитов-горцев: «Должен остаться только один».



«Август»/Augustus

Жанр action/stealth
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Август» не имеет никакого отношения к последнему летнему месяцу и уборке урожая. Игра, можно сказать, продолжает традиции продуктов, сопутствующих демонстрации исторических телефильмов made in Europe. В данном случае источником вдохновения стала лента Imperium Augustus с участием таких звезд, как Питер О'Тул и Шарлотта Рэмплинг.

Действие происходит в Риме в весьма смутные времена после убийства Цезаря. Однако главным героем является не Август, которому суждено будет объявить себя первым римским императором, а некто Титус, которого можно охарактеризовать как представителя античных спецслужб. Отсюда и характер геймплея – stealth action.

Игра сделана довольно крепенько. Не без недостатков, конечно, но и активного отторжения не вызывает. К локализации придраться трудно. Ролики из фильма, вплетенные в ткань игры, снабжены русскими титрами. Актеры, занятые в озвучке, произносят достаточно осмысленные и грамотные с литературной точки зрения тексты, однако порой кажется, что перевод все-таки формален.



«Буказоиды»/Berusky 2

Жанр головоломка
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Любит все-таки московская «Акелла» малобюджетные игры от никому не известных разработчиков третьего уровня. Даже больше, чем «1С». И где они их только берут. Впрочем, порой попадаются среди этого хлама действительно интересные вещи. «Буказоиды» тому подтверждение. По сути это почти классический Sokoban, но полностью трехмерный, содержащий огромное количество дополнительных элементов – ящики разного веса, телепортеры, взрывчатку, проходческий инструмент и т. д. К тому же в некоторых заданиях у нас бывает до пяти грузчиков-жуков. Надо сказать, что уровень сложности головоломок в «Буказоидах» довольно высок, даже в стартовых миссиях вам придется заставить работать свои серые клеточки. И это просто отлично, тем ценней будет победа.

Переведена игра весьма пристойно – всплывающие подсказки, описание заданий, советы, обучающие миссии. Придраться просто не к чему, хотя поставить локализации пять нельзя. Чего-то грамматически верному тексту не хватает. Может быть юмора?



«Владыки Магии»/Lords of Magic



Жанр стратегия
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«1С» продолжает знакомить нас с классическими играми от компании Sierra. К сожалению, далеко не всегда это стопроцентные хиты, порой в печать идут и середнячки. Но, к сожалению, те игры, которые получали тройки в прошлом веке (а Lords of Magic вышла в далеком 1997 г.), сегодня не могут претендовать на сколько-нибудь положительные оценки. Да, можно долго говорить о традициях, классике, проверенном временем геймплее, но нынче, слава богу, есть масса игр, построенных по схожим принципам и развивающих идеи, заложенные в старых проектах. А что касается графики... Даже если вы решитесь поиграть в эту старую стратегию, представляющую собой почти что Heroes of Might and Magic с real-time боевой частью (с паузой!), то внешний вид игры быстро отвадит вас от нее.

Что же до локализации, то здесь все в порядке. В «1С» перерисовали даже вступительный ролик, внедрив в него русские шрифты. Учитывая крайне низкое разрешение игры, можно сказать, что текст читается неплохо. Озвучка тоже вполне приемлема. Впрочем, Lords of Magic это не спасает.

«Волейбол 2004»/International Volleyball 2004



Жанр спортивный симулятор
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «Логрус.ру»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Мы не знаем, на задворках какой second-hand-барахолки многоуважаемое издательство «1С» обнаружило этот, с позволения сказать, продукт. Ну разве что решила в качестве эдакой благотворительности проспонсировать итальянскую команду разработчиков Idoru. Заглянув на ее сайт, мы выяснили, что International Volleyball 2004 пока нигде, кроме стран СНГ, еще не поступил в продажу. И действительно, как-то трудно себе представить крупного международного издателя, выпускающего эту дешевую поделку.

Справедливости ради отметим, что симулятор волейбола – штука достаточно редкая. Существуют, конечно, чумовые штучки вроде консольного пляжного волейбола с грудастыми девушками, но то уже совсем другой компот, к большому спорту не имеющий никакого отношения.

Такой монстр российского локализаторства, каковым является «Логрус.ру», видимо, справился с поставленной задачей в считаные часы. Делать-то было практически нечего – аккуратненько перевести несколько менюшек, да и все. Комментаторы событий, происходящих на площадке, отсутствуют как класс.

«Готика II»/Gothic II



Жанр ролевая игра
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Вторую часть замечательной немецкой ролевой игры пришлось ждать еще дольше, чем первую, – в Германии «Готика II» вышла три года назад. Хотя здесь можно найти и положительные моменты: ведь теперь эта игра не будет «тормозить» даже на средней конфигурации.

Итак, главный герой разрушил барьер вокруг тюрьмы, в которой происходило действие первой «Готики», и не без помощи магии вернулся к жизни. Путь к свободе открыт, но Зло снова угрожает миру, а значит, нам опять придется взяться за меч.

Качество локализации можно оценить на «четыре с минусом». Голоса актеров подобраны не лучшим образом, к тому же к озвучиванию они отнеслись явно с прохладцей: интонации частенько «хромают», из-за чего реплики воспринимаются несколько неестественно; нередко одно и то же имя разными героями произносится с разными ударениями. К качеству текстов претензий меньше, хотя и им местами не помешала бы более тщательная литературная правка.

«Конфликт: Вьетнамская война»/Conflict Vietnam



Жанр action/arcade
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Бука»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Серия Conflict не так давно пополнилась очередной частью под названием Conflict Vietnam, о которой мы вам подробно рассказали в прошлогоднем октябрьском номере «ДПК». Несмотря на все старания разработчиков из Pivotal Games, сделать каждую новую игру лучше предыдущей, у них пока что не получается. И причина даже не в устаревшем графическом движке, а в вопиющих ошибках искусственного интеллекта и никудышном дизайне уровней.

Эти проблемы, очевидно, совершенно не смутили «Буку». И при близком рассмотрении выяснилось, что пользователи в итоге получили замечательнейший русский перевод, который в буквальном смысле преображает игру. На «великом и могучем» говорят абсолютно все персонажи, включая эпизодических. К тому же переведены некоторые текстуры с надписями. Подбор голосов весьма удачен, а наличие ненормативной лексики, несомненно, добавляет происходящему реализма. Война все-таки.

«Крестный отец: Честь Семьи»/The Boss: La Cosa Nostra



Жанр стратегия
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Гангстерские стратегии неистребимы как сама мафия. Ежегодно их выходит от пяти до десяти штук. Только избранные удостаиваются обзоров на страницах «ДПК», остальным же уготовано забвение, ибо качество подобных игр, как правило, оставляет желать лучшего. «Крестный отец» – один из таких продуктов. Принципы гангстерской тактической стратегии, отягощенной экономическим менеджером с ролевыми элементами, не менялись последние десять лет, так что рассказывать о геймплее, в данном случае не имеет смысла. Отметим, что «Крестный отец» отличается текстурами удручающе низкого разрешения, невразумительным алгоритмом нахождения пути и совершенно провальным боевым режимом. В остальном же все стандартно.

А вот локализация игры удивила нас своим качеством. Отличный перевод многочисленных меню и диалогов, перерисованные заставки, очень неплохая озвучка. Эту бы энергию да на более достойный проект.

«Легенда: Наследие Королей»/The Legend: Kings Legacy II



Жанр стратегия реального времени
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

И откуда, из какого небытия возникают в наше просвещенное время такие убогие игры. Просто диву даешься. В век The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, Armies of Exigo, WarHammer 40000: Dawn of War и Kohan II: Kings of War выход настолько ужасной фэнтезийной стратегии рассматривается нами как оскорбление. И будь здесь просто плоский движок, мы не сказали бы ни слова, тем более что хороший пример того, что можно сделать в 2D, мы видим в «Александре». Нет, все аспекты внешнего вида и геймплея игры отвратительны даже по меркам конца прошлого века. И хваленые элементы RPG не спасают «Легенду» от полного разгрома – убого, тупо, кошмарно. Бегите от этой так называемой игры как от огня.

Локализация при всей правильности и гладкости перевода просто убивает наповал. Видимо, и в оригинале текст не отличался гениальностью, после русификации же он стал просто бредовым. Ну а за озвучку персонажей игры актеров стоит заставить пройти ее без чит-кодов три раза подряд. Такого ужаса мы давно уже не видели.

«Легион III: Врата Трои»/Spartan: Gates of Troy



Жанр походовая стратегия
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор snowball.ru
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Вы будете смеяться, но компания Slitherine выпустила очередное дополнение к старому доброму «Легиону» (назвать игру самостоятельной просто язык не поворачивается). Не успели мы в октябре прошлого года описать «Спартанцы. Легион III», как в декабре уже появилась «Легион III: Врата Трои». Зря мы грешили на то, что предыдущая часть навеяна летним киноблокбастером «Троя», как видно из названия – это прерогатива новой серии. Найти различия между двумя играми невозможно при всем нашем желании. Разве что в первой чуть больше внимания уделяется событиям в Малой Азии, а во второй – Пиренейскому полуострову. В остальном же они полные клоны. Складывается даже впечатление, что многие карты остались без каких-либо изменений.

Те же слова можно сказать о переводе. Он был большей частью скопирован с предыдущей серии, та, в свою очередь, с «Легиона II» и т. д. в глубь веков. Впрочем, перевод-то совсем неплох. И это главное.

«Менеджер Регби»/ProRugby Manager



Жанр экономически-спортивный симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Французская компания Cyanide продолжает радовать нас уникальными экономически-спортивными симуляторами. После Cycling Manager 1–4 и Horse Racing Manager на русский переведена ProRugby Manager. Конечно, вслед за ультрастебным и отвязным фэнтезийным симулятором регби без правил Chaos League классический вариант игры смотрится несколько скучновато, но, учитывая, как традиционно хорошо делает свои игры Cyanide, этого почти не замечаешь. В режиме симуляции в ProRugby Manager используется движок Chaos League, а в экономической части – наработки из Cycling и Horse Racing Manager. Самым большим недостатком проекта является отсутствие толкового справочника по регби – правилам, тактике и нюансам игры.

Перевод от «Акелла» получился очень качественным. Особо порадовала озвучка комментаторов, хотя до непревзойденной Chaos League все еще остается семь верст лесом. Некоторые претензии можно высказать только по поводу обилия аббревиатур, но в локализованном руководстве они расшифрованы.

The Suffering



Жанр third person shooter
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Игра озвучена легендарной личностью времен расцвета видеосалонов – Леонидом Володарским, чей фирменный гнусавый голос и, скажем так, не самую примитивную ненормативную лексику наверняка помнят все видеоманы конца восьмидесятых – начала девяностых. Надо сказать, что в The Suffering и произношение у него гораздо лучше, и особо крепких выражений услышать не довелось, хотя классические «дерьбо погадое» и «что за хрень» иногда встречаются. Тем не менее сам голос, а также фирменные интонации Володарского никуда не делись, так что люди, знакомые с его творчеством по ассортименту советских видеосалонов, имеют прекрасную возможность поностальгировать по «добрым старым денечкам».

К руссификации в «Новом Диске» подошли основательно, перерисовав даже текстуры. Особых огрехов в локализации не замечено, а вот наложение перевода поверх оригинальной озвучки временами приводит к не очень приятным вещам – например, когда говорят два человека одновременно, мы слышим сразу четыре голоса, и разобрать, что же там звучит, становится весьма проблематично.

«Плохие парни II»/Bad Boys: Miami Takedown



Жанр first person shooter
Издатель «Одиссей»
Локализатор Media 2000
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Плохие парни» – типичный пример того, как не надо делать игры по кинолицензии. Это американский аналог нашего «Бумера» (игры), хотя исполнен он несколько качественней российского шутера. Проект отличают бедненькие текстуры, убогое убранство комнат и весьма посредственные модели противников. Хотя главные герои отдаленно похожи на персонажей Мартина Лоуренса и Уилла Смита из фильма. А вот с геймплеем все не так уж и плохо, отстреливать преступников из укрытия, зарабатывая ранг за ущерб, нанесенный городскому окружению, оказывается даже весело. Правда, все это быстро приедается, и в определенной степени из-за неудобной системы прицеливания.

Локализация оказалась на удивление хороша. Особого шарма игре придает великолепный перевод и озвучка смешных реплик главных персонажей, которыми они комментируют происходящее. Честно говоря, не ожидали такого качества в такой игре.

«Римский бильярд»/Best Pool

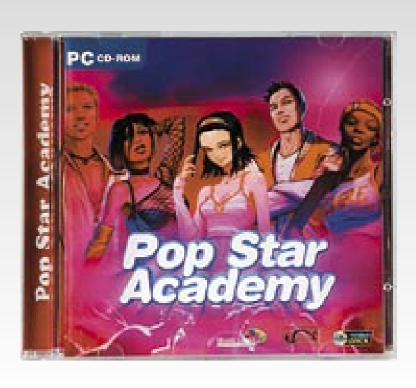


Жанр симулятор
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

«Римский бильярд» – еще одна игра, вернувшаяся на родину кружными путями. Best Pool от немецко-украинской компании MAUS Software (Донецк), изданная еще пару лет назад в Германии, Италии и Великобритании, только теперь добралась до Украины. В принципе, для своего времени этот не совсем традиционный бильярд (столы здесь попадаются весьма причудливой формы) выглядел вполне неплохо, сейчас же – довольно посредственно, при всем нашем уважении к MAUS Software. На фоне уже достаточно старого Virtual Pool 3 или свежего Pool Shark 2 смотрится он бледненько – столов и вариантов игры маловато, да и графика уже совсем не та. Также стоит учесть, что с новыми оптическими мышами игра работает очень странно – нанести нормальный удар просто невозможно, к тому же изображение, например на Radeon последних моделей, ведет себя загадочно.

Что же до локализации, то переводить здесь почти нечего, разве что правила бильярда в help. Да и то, терминологии и нюансов игры в них хотелось бы видеть побольше.

«Фабрика звезд»/Pop Star Academy



Жанр sims/симулятор телешоу
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Идея сплавить воедино элементы геймплея The Sims и нюансы популярного в определенных молодежных кругах телевизионного музыкального шоу про золушек мужского и женского пола, стремящихся стать поп-звездами, в общем-то заслуживает права на существование. Другое дело, насколько талантливо она будет реализована.

У нас сложилось впечатление, что виртуальной «Фабрике звезд» не хватает легкости и блеска. Какая-то она тяжеловесная получилась, причем не только с точки зрения игрового процесса. Несмотря на то что движок игры отнюдь не назовешь сверхтехнологичным по нынешним меркам, процессы загрузки столь длительны, что за это время можно и чашечку кофе выпить.

Самым оригинальным элементом локализации нам показалось интро, в качестве которого предложены фрагменты выступления реальных россиян с песней «Круто ты попал на ТВ». В остальном перевод выполнен на неплохом уровне с изредка встречающимися «очепятками». Персонажи не услаждают наш слух разговорами, предпочитая общаться с помощью титров. Зато песен много, но они английские, хотя, судя по началу, можно было ожидать и пары-тройки российских хитов.

Темза? Прямо и налево

Янош Грищенко

SCEE Studio London то и дело впадает из крайности в крайность, создавая совершенно разные по своей направленности продукты. После The Getaway с рейтингом «M» разработчики со спокойным видом позволяют себе выпускать всевозрастные EyeToy: Play и Groove. Затем опять разворачиваются в диаметрально противоположную сторону и ваяют игру, от которой мамаши обеими руками закрывают глаза и затыкают уши собственным чадам, а ESRB в ужасе тянется к коробке с игрой, чтобы как можно скорее прилепить туда цифры «17+».

Сей контрастный душ и для разработчиков, и для пользователей, безусловно, оказывается процедурой полезной и незаменимой. The Getaway: Black Monday смело продолжает гнуть линию первой части игры, повергая электронный мир на экране в пучину хаоса. Между тем события все так же происходят в славном граде Лондоне, который бережно воссоздан дизайнерами с большой долей достоверности. Впрочем, поручиться за полную идентичность обозреватель не в праве, ибо передвигаться по хитросплетению улиц, оказывается, в любом случае весьма затруднительно.

Скауты каменных джунглей, современных электронных мегаполисов, приучены пользоваться картами и прочими навигационными приспособлениями. В SCEE рассудили: применять подобные вспомогательные средства есть грех. Потому если вы не слышите многократного боя Биг-Бена каждое утро, завтракая свежеприготовленной овсянкой у себя на кухне, тогда единственно правильным ориентиром движения могут служить лишь мигающие поворотники на фарах вашего автомобиля, указывающие приблизительное месторасположение пункта назначения. Все транспортные средства в игре, кстати, также отвечают реально существующим образцам, вплоть до конкретных марок. Что, собственно, прекрасно, поскольку ни True Crime, ни Grand Theft Auto, как ближайшие соседи по жанру, в оригинальном виде таким похвастаться просто не в силах. Тем не менее модель повреждений оставляет желать лучшего – ведь после удара о столб на большой скорости, как мне кажется, мнется не только левая часть капота.

Впрочем, от двух вышеупомянутых игр The Getaway: Black Monday отличается многим. Поездки на авто это так, не более чем способ быстрее добраться до цели и выполнить пару-тройку незамысловатых заданий. Вся прелесть игры – в миссиях, происходящих, в основном, на закрытых территориях. По наследству от первой части к G: BM перешла высокая сложность прохождения, заскриптованность, но вместе с этим – мастерские ролики на движке, хорошая анимация и далеко не глупый искусственный интеллект. В нынешнем сезоне, впрочем, как и всегда, популярны живые мишени из бывшего Советского Союза, которые во время перестрелок успевают нецензурно выражаться на русском языке с жутким акцентом в адрес главного героя.

Да, и не забудьте о замечательном раскрытии сюжета с позиций разных его участников и совершенно неповторимом английском прононсе главных персонажей.

ФОРМУЛА ИГРЫ

The Getaway + работа над ошибками =
The Getaway: Black Monday



Артхауз, натуральный артхауз



Лондон, серый и туманный



Очень аутентичный автомобиль

ПАСПОРТ

The Getaway: Black Monday

Жанр action/arcade
Разработчик SCEE Studio London
Издатель Sony Computer Entertainment
Web-сайт www.blackmonday.co.uk

SCEE Studio London
SCEE Studio London является студией, принадлежащей Sony Computer Entertainment Europe. Разместились разработчики в Лондоне, где и куют игры, совершенно разные по жанровым направлениям.
Игры This is Football 1–2, SpiceWorld, Rapid Racer, Porshe Challenge, NBA Shootout '97, The Getaway, EyeToy: Groove, EyeToy: Play.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.scee.com





ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая, но вместе с тем сложная игра с неповторимой атмосферой

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Воссозданные кварталы настоящего Лондона; управление; большое количество транспорта; атмосфера; интересные миссии; звук; музыка; дубляж английских персонажей; игра за нескольких героев

– Высокая сложность; небольшое количество миссий; линейность; свободное перемещение по городу доступно только после полного прохождения игры





Не забудьте посмотреть

The Getaway
Grand Theft Auto: San Andreas
ДПК 12/2004

Resident Evil: Apocalypse/ «Обитель Зла: Апокалипсис»



Скажем прямо, вторая киноинкарнация одной из самых известных игровых серий – Resident Evil – нас разочаровала. После вполне пристойного, за некоторыми оговорками, первого фильма второй не впечатляет. Собранный из кусочков разных игр сериала мир, сдобренный аллюзиями на другие известные хиты жанра survival-horror (на ту же Silent Hill, например), получился слишком традиционным, мало чем отличающимся от классических треш-поделок старика Ромеро. И если в первой части мрачный подземный мрак Муравейника создавал гнетущее впечатление и действительно заставлял порой по-настоящему бояться (чего стоил только эпизод с лазерной защитой), то «Апокалипсис» воспринимается как откровенная комедия.

Живые мертвецы традиционно не впечатляют. Собственно action в фильме до обидного мало, а непосредственное действо еле ползет, как те самые хромые зомби. Да, в «Апокалипсисе» есть пара на самом деле неплохих эпизодов, например божественное явление непобедимой Милы в церкви или отрывок в школе с зомби-детишками, но больше зацепиться глазу и не за что. Противостояние Алис и Немезиса получилось какое-то комедийное, хотя сам Немезис сделан вполне на уровне. Драки, смонтированные в модной, но дико раздражающей многих зрителей рваной манере, не смотрятся. Перестрелки какие-то на редкость вялые и даже зомби-доберманы не способны оживить происходящее. Честно говоря, порой фильм просто усыпляет, и, что самое обидное, не страшно ни капельки.

Прекрасная Мила Йовович не способна в одиночку спасти фильм, даже обнажаясь в некоторых эпизодах. Впрочем, собственно Мила и Сиенна Джуиллори, играющая Джил Валентайн (один к одному как в игре, даже одежка стопроцентно аутентичная), это все положительное, что есть в Resident Evil: Apocalypse. И хотя об актерской игре речи в данном случае не идет, обе прекрасные девушки просто украшают посредственную картинку своим присутствием.

Вердикт же будет такой. Если вам нравится Мила Йовович, рекомендуем посмотреть Resident Evil 2. В противном случае – лучше не стоит.

Олег Данилов

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Sony Pictures, 2004

Web-сайт www.re2.com

Режиссер Александер Уитт

В ролях Мила Йовович (Алис), Сиенна Джуиллори (Джил Валентайн), Одид Фер (Карлос Оливьера), Томас Кретчман (майор Чейн), Мэтью Тейлор (Немезис)

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events/«Лемони Сникет. 33 несчастья»

Таинственный писатель Лемони Сникет (подробности на сайте *www.lemonysnicket.ru*) еще ни разу не являл миру свое истинное обличье. Общаться с публикой он предпочитает через своего полномочного представителя Дэниела Хендлера. Оно и понятно, ведь книги ЛС исключительно опасны, особенно для неокрепших душ юных читателей. Ну куда это годится! Одиннадцать томиков и никакого позитива. Только горы сплошных неприятностей обрушиваются на бедные головки несчастных сироток Бодлер – изобретательной умницы Вайолет, помнящего все прочитанные книжки Клауса и зубастенькой малютки Солнышко.

В первый (что-то мне подсказывает, что не последний) фильм удалось втиснуть сюжетные линии трех историй, завязанных на стремлении жуткого негодяя, и по совместительству бесталанного актера, графа Олафа наложить свои грязные лапы на нехилое наследство, оставшееся деткам после жуткого пожара в доме Бодлеров, в результате которого они лишились горячо любимых родителей.



На мой взгляд, самое лучшее в «33 несчастьях» – это стиль, знаете ли, такой викторианско-готический, что ли. Художникам-оформителям – браво! Чего, увы, не скажешь о спецах по спецэффектам: жиденькое какое-то CGI получилось, хотя пространства для того, чтобы «разгуляться» у них было предостаточно.

Стиль – стилем, а как же актеры? Понятно, что согласно сценарию Джима Керри во всех ипостасях графа Олафа должно было быть много, но признаюсь, что временами его ужимки начинали раздражать. Зато Мерил Стрип как всегда блеснула в роли боящейся всего и вся (особенно риелторов) тетушки Джозефин.

Александр Птица



ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания DreamWorks SKG/Paramount Pictures/Nickelodeon Movies, 2004

Web-сайт www.ls33.ru

Режиссер Брэд Силберлинг

В ролях Джад Лоу (голос Лемони Сникета), Эмили Браунинг (Вайолет Бодлер), Лайам Эйкен (Клаус Бодлер), Кара и Шелби Хоффман (Солнышко), Джим Керри (граф Олаф), Мерил Стрип (тетушка Джозефин), Билли Конноли (дядюшка Монти), Тимоти Спол (мистер По)



Alexander/«Александр»



Мы с неугасающим интересом наблюдаем за тем, с какой плотоядной жадностью потянулись киномагнаты к историческому сырью. Их затраты на просветительскую миссию (в среднем около 200 млн зеленых) обычно окупаются как минимум вдвое. Плюс благодарность учителей средней школы – наконец история стала популярным предметом. Всякий школяр знает теперь, чем славен был Ахиллес и кто такая Кассандра. Вольфганг Петерсен – режиссер «Трои» – между тем передает эстафету Оливеру Стоуну, который как более именитый и опытный мастер замахнулся снимать ленту об Александре Македонском.

Как и следовало ожидать от Стоуна, трехчасовой «Александр», к неудовольствию зрителя, беден на сражения – фильм оказывается роскошно снятой размеренной драмой, обильно пересыпанной психологическим подтекстом. Картина содержит всего две батальные сцены: первая – знаменитая победа над персидским войском при Гавгамелах, поставленная с размахом, но достаточно бытовая (синефилы, конечно, не будут зевать, но и восторгаться не станут) и поспешно заканчивающаяся. Второй бой, завязанный Александром в джунглях Индии, хоть и не столь масштабен, зато выполнен куда интереснее и, пожалуй, претендует на титул самой красочной боевой сцены. Свойственная фильму цветовая и детальная насыщенность здесь достигает психоделической помпезности, вводя зрителя в транс. Резня с оседлавшими боевых слонов (ужасных! ужасных!) индусами в тропическом лесу кажется безумным, бесполезным побоищем, спровоцированным амбициями полководца, чем-то напоминая жесткие картины, посвященные вьетнамской войне.

Об остальном вы, наверное, уже слыхали. За исключением вышеупомянутых сцен, сеанс в кинотеатре проходит под неумолкающий аккомпанемент шуток присутствующих и гневных реплик покидающих зал. Следуя рваному ритму повествования, зритель знакомится с наиболее значительными событиями жизни Александра, оказавшими влияние на становление личности полководца. Стоун с увлеченностью фрейдиста копается в психологических аспектах: Македонский его волею мечется между однополой любовью и разнополыми браками (во множественном числе), заливается слезами, бьется в истериках, попутно страдая всеми мыслимыми видами умственных расстройств, и, наконец, таинственно погибает, окруженный вероломной свитой, а вскоре в междоусобной войне рушится и созданная им Империя.

Решить однозначно, лучше ли «Александр» фильма, снятого Петерсеном, или хуже, нельзя. Последний оживил Троянский цикл, но не сделал его интереснее первоисточника. Оливер Стоун, напротив, слишком углубился в семантику личности, показав главного героя в первую очередь живым человеком (и Колин Фаррелл замечательно справился с тяжелейшей ролью).Однако нам с вами подавай золотую середину, верно?

Андрей Грабельников



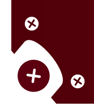
ВЕРДИКТ 

Компания Warner Bros, 2004

Web-сайт www.alexnderthemovie.com

Режиссер Оливер Стоун

В ролях Энтони Хопкинс (старый Птолемей), Анжелина Джоли (Олимпия), Колин Фаррелл (Александр), Вэл Килмер (Филип), Джаред Лето (Гефестион), Раз Деган (Дарий)



The Polar Express/ «Полярный экспресс»

Причин для нежной любви к кинотворчеству Роберта Земекиса не перечесть – и «Назад в будущее», и «Кто подставил Кролика Роджера?», и «Смерть ей к лицу», и, наконец, «Форрест Гамп». Как видите, в большинстве его удачных работ важнейшую роль играют не только актеры, сюжеты и прочие компоненты хорошего фильма, но и потрясающий уровень спецэффектов.

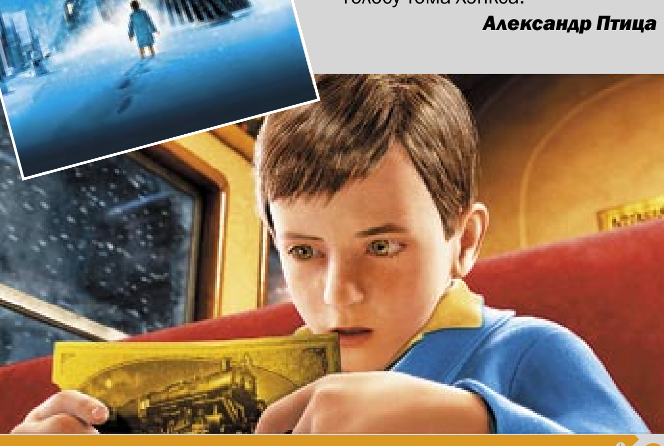
«Полярный экспресс» – не исключение из данного ряда, правда, аплодисментов на этот раз достойны лишь усилия технических специалистов и мужество актеров во главе с суперзвездным Томом Хэнксом, сумевших выдержать все муки, выпавшие на их долю в процессе превращения в виртуальных персонажей, создававшихся с помощью технологии Performance Capture. К великому сожалению, оживить героев фильма по-настоящему так и не удалось. Разве что таинственный бродяга, появляющийся на крыше экспресса и исчезающий когда ему вздумается, оказался «живее всех живых».

Рождественской сказке по штату положено быть назидательной и дидактичной. Посему этого сладко-приторного сиропа в «Полярном экспрессе» предостаточно. Ясное дело, первоисточник – одноименный книжный хит 20-летней давности, написанный Крисом Ван Оллсбургом, – никак нельзя отнести к чисто приключенческому жанру. К сожалению, эпизоды, призванные добавить сюжету динамики, несколько однообразны. В основном они сводятся к имитации катания на американских горках в разнообразном антураже. Такой подход вполне понятен, ведь параллельно с обычной версией фильма выпущен его IMAX-вариант.

Так что будьте готовы к тому, что, возможно, даже ваши детки, привыкшие к стремительному развитию событий и обилию юмора в современных мультиках, на этом фильме (в обычном кинотеатре) откровенно заскучают.

Даже не знаю, как оценить локализацию. С одной стороны, она сделана отлично, включая надписи на русском языке и несомненное актерское мастерство Александра Филиппенко, озвучившего почти все роли. Но с другой – при этом мы оказались лишены удовольствия внимать непревзойденному голосу Тома Хэнкса.

Александр Птица



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Warner Bros/Castle Rock Entertainment, 2004

Web-сайт wwws.ru.warnerbros.com/movies/polarexpress

Режиссер Роберт Земекис

В ролях Том Хэнкс (Мальчик/Отец/Кондуктор/Бродяга/Скрудж/Санта-Клаус), Нона Гэй (Девочка), Питер Сколари (Одинокий мальчик), Эдди Дизен (Всезнайка), Чарльз Флейшер (Генерал эльфов)

The Incredibles/ «Суперсемейка»



Компьютерная полнометражная анимация медленно, но верно вытесняет классические мультфильмы, оставляя на их долю сериалы и видеорелизы. «Муравей Z», «Шрек», «Корпорация Монстров» «В поисках Немо» – список коммерчески успешных лент, целиком изготовленных на вычислительных машинах, довольно велик.

«Суперсемейка» – очередной совместный проект Walt Disney и Pixar Animation Studio, можно сказать, основателей и столпов жанра. Сюжет рассказывает о семье, все члены которой наделены суперспособностями. Пятнадцать лет назад они были героями, однако после ряда судебных процессов вынуждены укрываться с помощью программы защиты свидетелей. Разумеется, ни о каком использовании своих возможностей речи быть не может. Бывший Мистер Невероятный работает простым клерком в банке, где ему приходится подчиняться идиоту-начальнику и отказывать людям вместо того, чтобы им помогать. Дети тоже не в восторге от таких ограничений. Однако находится таинственный работодатель, которому очень нужны сверхчеловеческие силы Боба Парра.

Перед нами идеальный фильм для семейного просмотра. Если «В поисках Немо» некоторым родителям мог показаться скучноватым, а «Шрек» – излишне вульгарным, то в «Суперсемейке» ни одного из этих недостатков нет. Все шутки, как на подбор, чрезвычайно смешные, при этом ни пошлостей, ни «туалетного юмора» в мультфильме нет. Действие развивается очень динамично, поэтому оторваться от экрана (а фильм идет почти два часа) нельзя ни на секунду. Актерские работы чрезвычайно хороши, особенно порадовали Сэмуэль Л. Джексон и режиссер Брэд Бёрд, озвучивший «Е» – модельера костюмов для супергероев.

«Суперсемейка», пожалуй, лучшее семейное кино этого года и один из лучших компьютерных мультфильмов вообще. Ни в коем случае не пропустите.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания Walt Disney/Pixar, 2004

Web-сайт www.theincredibles.com

Режиссер Брэд Бёрд

Роли озвучивали Крэг Нельсон, Холи Хантер, Сэмуэль Л. Джексон, Джейсон Ли, Доминик Луис, Брэд Бёрд